THE FINAL WORD ON GAMES!

平成3年2月8日発行(隔週金曜日発行) 第6巻 第2・3合併号 通巻121号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

ファミコン通信

480yen

スクープ! ダ ザードライ!
緊急対談ファイナルファンタジー!

特別付録1 有名RPG完全攻略法を徹底解説
RPG完全攻略読本

特別付録2 恒例ファミ通ステッカーでキミのスーパーファミコンをパワーアップ!!
スーパーファミコンパワーアップシール

とじ込みスペシャル スーパーマリオワールドの最後の最後までを完全公開しちゃう
スーパーマリオワールド徹底ガイド2

2*3
1月25日・2月8日合併号
1991 NUMBER

©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

困ったな、面白くて。まいったな、興奮しちゃっ

思いっきり自分流のプレイ！はっきり言って
これ究極のベースボールゲーム　だよ。

3つの球場を転戦してゲームを展開。
ズームアップ機能パワーUPで、さらに迫力拡大！

'91あけましておめでとう！今年もタイトーが燃えています

人生は最高の"ドラマ"だ！だれが最後の
勝利者になるか？

爆笑

人生劇場 2

JINSEI GEKIJO TWO

3月発売予定
価格未定

て。タイトーが91年春に贈る、ウルトラ新鮮ゲーム!!

究極ハリキリスタジアムⅢ

3月1日発売予定
予価6,900円
※消費税は含まれておりません。

●1プレーヤー、2プレーヤーでオープン戦。
●最大6人で、ペナントレースもできる。ワイワイガヤガヤ頑張っていこう！
●エデットなら、自分のオリジナルチームだってつくられるんだ。ペナントレースに参加しよう。
●ユニフォームの種類とかチームカラーも設定できるので、まるで本物のペナントレースだ。
●球場は3つ。だから球場に合わせて作戦をたてよう！ズームアップ機能パワーUPで、ナイスプレーが、さらに迫力満点だぞ。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

1より面白くなくちゃ2ではない！
イベントも、より充実して楽しさ2倍ハラハラ2倍。
全部2倍も面白い人生劇場だョ！

人生、いい時もあれば落ちこむ時もある。
だけどチャンスやツキをがっちりつかみ
ど～んとお金持ちになろうじゃないか！

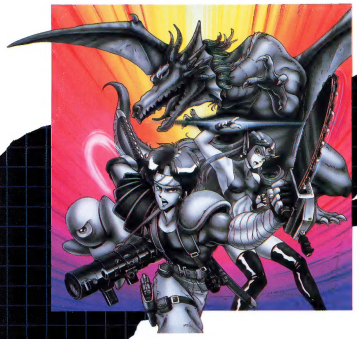
●自分の人生は自分できり開こう！ファミコン版人生ゲームのスタートだ。
●職業選択の自由！君はタレントになる？プロ野球の選手になる？
●人生サイコロ、スゴロクだ。株でもうかっちゃったり、結婚したり…。いろんなイベントが待って
頑張ってだれよりも大金持ち
になろうぜ。
るよ。●さあ、パワーいっぱい

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000 高松0878(33)6340

© TAITO CORP. 1991

ゲームボーイは任天堂の商標です。



絶賛発売中!

魔界塔士

Sa・Ga

サ・ガ

1メガ MBC2
バッテリーバックアップ
価格3,500円(税込)

1、2のサ・ガ。

第1弾「魔界塔士Sa・Ga」に続き、昨年12月14日発売と同時に大ヒットとなった第2弾、「Sa・Ga2 秘宝伝説」。ここにそろいぶみした1、2のSa・Ga―。この2つのストーリーを合わせてプレイすれば、さらにその面白さがわかるはずだ。第1弾を体験していないキミも、今からでもおそくない。ぜひ、合わせて体験してみてくれ。

サ・ガ

Sa・Ga2

秘宝伝説

2メガ MBC1
バッテリーバックアップ
価格4,800円(税込)

売切れ店続出!

ご迷惑をおかけしております。
もうしばらくお待ちください。

SQUARE 株式会社スクウェア
〒107 東京都港区赤坂7-6-38アルファベットセブンビル

Nintendo GAME BOY

ファミコン通信 1991
1月25日・2月8日合併号

2*3

COVER イラスト／松下進＋ライト&シャドウズ デザイン／山田康幸
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
COPYRIGHT © 1991 by ASCII Corporation.
本誌掲載記事の無断転載・複写・複製を禁じます。
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3486-7111(代表)

とじ込みスペシャル

スーパーマリオワールド 恐竜ランド徹底ガイド2 ―― 101

特別付録1 特別付録2

RPG完全攻略読本 スーパーファミコンパワーアップシール

緊急スクープ『ウィザードリィV』 ―― 20

やはり『ウィズ』第5のシナリオは、スーパーファミコン版だった!!

緊急対談『ファイナルファンタジーV』 ―― 32

スクウェア開発部極秘座談会に潜入成功。新情報を続々キャッチ！

最新ゲーム徹底解剖 ―― 38

入門用RPG『ムサシの冒険』で、ムサシが船を手に入れるところまでを見せちゃうよ!!

禁断の秘技 ―― 184

三度登場の人気ゲーム『スーパーチャイニーズ3』、『ダブルドラゴンⅢ』をチェック!

最新ゲーム大紹介 ―― 44

マリオが一気に99人までふえちゃう、とっておきのスーパー秘技が発見されたぞ!!

新着ゲーム通信 ―― 206

本格的なチューンアップが楽しめるカーレースゲーム『ゼロヨンチャンプ』が登場だ!!

GAME INDEX

R-TYPE ―― 166
奈川次郎の麻雀列車 ―― 52
いただきストリート ―― 60
ウィザードリィ・外伝Ⅰ ―― 122
ウィザードリィV ―― 20
ヴォルフィード ―― 181
F-ZERO ―― 56
S.C.I ―― 172
エリア88 ―― 16
カダッシュ ―― 170
ゴエモンだい！ ―― 19
ジノーグ ―― 178
ジャッキーチェン(FC) ―― 44
ジャッキーチェン(PC) ―― 171
上海Ⅱ ―― 182
スーパーR-TYPE ―― 18
スーパーチャイニーズ3 ―― 54
スーパーマリオワールド ―― 101
戦国忍者くん ―― 168
ダークロード ―― 50
ダブルドラゴンⅢ ―― 18
ダライアス ツイン ―― 17
タロットの翌 ―― 183
ビットファイター ―― 174
ファミコン将棋竜王戦 ―― 48
ファイナルファンタジーV ―― 32
ムサシの冒険 ―― 38

6 ファミ通TOP30
12 ファミ通エクスプレス
16 スーパーファミコンタイムス
24 クロスレビュー
29 インプレッション
56 F-ZERO王への道
60 いたストのススメ
62 DIGITAL TRICK講座
64 あんたっちゃぶる 鈴木みそ
93 ファミ通町内会
100 開運占いコーナー
133 ファミ通楽
134 LETTERS伝言板
136 新アルゴリズム情報局
140 ゲーム帝国
141 ガバスシステム
143 アーケードマニアック
161 どどんごFACTORY
162 ゲームボーイ通信
170 PCエンジン通信
174 ビデヲゲーム通信
178 SEGAメガパラダイス
182 ゲームギアートルズ
191 はまり道 吉田戦車
192 NEW'S CLUB
204 読者プレゼント
221 アバタモ☆エクボ こやま基夫
224 しあわせのかたち 桜玉吉
228 次号予告

アクション シューティング ロールプレイング アドベンチャー シミュレーション スポーツ パズル
テーブルゲーム 対戦ゲーム カートリッジ バックアップカートリッジ カード CD-ROM ディスクカード

価格のあとに込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

ファミコン通信 TOP30

今回も、スーパーファミコン本体と同時に発売された、2本が上位にランクイン。集計時期が早かったこともあって、年末に発売されたソフトが入ってきてないが、次回はドーンとランクインしてくること間違いなし。どんな結果になるのか気になるのだ。

1 スーパマリオワールド

前回1　前々回—

スーパーファミコン　1055

前作の『マリオ3』よりも、使うボタンも増えてちょっと複雑になった操作方法。できれば、操作方法を見せてくれるようなデモシーンがあるとよかったのにね。

■任天堂　8000円込　'90年11月21日発売

2 F-ZERO

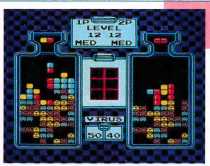
前回8　前々回—

スーパーファミコン　928

任天堂社内でもこのゲームでタイムアタックしているらしいぞ。なんと、最初の"MUTE CITY"のプラクティスで、1分58秒台の記録を出したそうだ。

■任天堂　7000円込　'90年11月21日発売

3 ドクターマリオ



前回6　前々回4

ファミコン　573

風邪の時期。このゲームのように、風邪のウイルスと同じ色のカプセルを飲んで簡単に治ると、咳などで苦しまなくてもすむのにね。コホコホ。

■任天堂　4900円込　'90年7月27日発売

4 パロディウスだ!

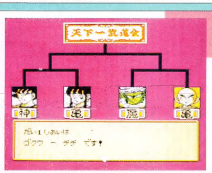
前回—　前々回—

ファミコン　564

アーケード版からの移植ではあるが、オリジナルステージもあって、アーケード版を極めた人でも十分遊べるようになっている。一度、挑戦してみてね。

■コナミ　5800円　'90年11月30日発売

5 ドラゴンボールZ強襲!サイヤ人



前回14　前々回2

ファミコン　455

ゲームを始めると、以前進んだところまでのあらすじが出て親切だよね。とくに長期間遊ばなかったときなど、あらすじを見ればなにをすればいいのかわかるぞ。

■バンダイ　7800円　'90年10月27日発売

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　三越札幌店(北海道　札幌)、大昌(宮城　仙台)、伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、松坂屋名古屋店(愛知　名古屋)、キデイランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)、そごう大阪店(大阪　心斎橋)、博多大丸(福岡　博多)、トキハ(大分　大分)

6 F1レース

前回4　前々回1
ゲームボーイ
436

来年から本物のＦ１はレギュレーションの変更があり、ポイントシステムなどが新しくなるのだ。ま、ゲームでは、ルールの変更なく来永く遊べるわけなんだけど。
■任天堂　2600円込　'90年11月９日発売

7 悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん

前回5　前々回11
ファミコン
418

コミカルなゲームに思われがちだが、じつは前作を受け継ぐ難しさなのだ。なめてかかると、とんでもないことになっちゃうので、気を引き締めてかかろう。
■コナミ　5800円　'90年10月19日発売

8 アイラブミッキーマウスふしぎのお城大冒険

前回11　前々回—
メガドライブ
400

腰をフリフリいつでもじっとしていないミッキーって、とってもカワイイよね。まるで、映画を見ているような感じで楽しめて、ほのぼのした気持ちになれるぞ。
■セガ　4800円　'90年11月21日発売

9 スーパーモナコGP

前回18　前々回20
メガドライブ
364

このゲーム、１年目をクリアーするとエンディングが出る。しかし、あれは真のエンディングじゃないのだ。２年目をクリアーして、真のエンディングを見よう！
■セガ　6000円　'90年８月９日発売

10 テトリス

前回7　前々回9
ゲームボーイ
345

何万回とプレーしているのに、自分の出した記録を残しておけないのが残念。今からでも遅くないから、バックアップできるバージョンが発売されないかねぇ。
■任天堂　2600円込　'90年７月27日発売

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格 発売日
11	—	—	スーパーモナコGP	セガ ゲームギア	3500円 '90年10月6日
12	20	17	スーパーマリオブラザーズ３	任天堂 ファミコン	5800円 '88年10月23日
13	—	—	コラムス	セガ ゲームギア	2600円 '90年10月6日
14	25	—	コラムス	セガ メガドライブ	6000円 '90年５月26日
15	3	7	ドクターマリオ	任天堂 ゲームボーイ	2600円込 '90年７月27日
16	13	—	サンリオカーニバル	キャラクターソフト ファミコン	3980円 '90年11月22日
17	—	—	ペンゴ	セガ ゲームギア	2900円 '90年10月６日
18	26	—	キャプテン翼Ⅱ	テクモ ファミコン	6900円 '90年７月20日
19	19	—	パラソルヘンベイ虹の大冒険	エポック社 ゲームボーイ	3300円 '90年11月16日
20	25	—	ドラゴンクエストⅣ	エニックス ファミコン	8500円 '90年２月11日
21	new		Go!Go! TANK	コピアンシステム ゲームボーイ	3400円込 '90年11月30日
22	new		テクモボウル	テクモ ファミコン	6900円 '90年11月30日
23	—	—	ストライダー飛竜	セガ メガドライブ	7000円 '90年９月29日
24	24	14	ゴルフ	任天堂 ゲームボーイ	2600円込 '89年12月22日
25	12	15	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	パンプレスト ファミコン	6800円 '90年８月11日
26	26	21	対戦麻雀・好牌	セガ ゲームギア	3500円 '90年11月10日
27	—	—	スーパー大戦略	セガ メガドライブ	6800円 '89年４月29日
28	—	—	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ メガドライブ	6000円 '90年８月25日
29	new		おえかキッズ基本セット	バンダイ ファミコン	13800円 '90年10月25日
30	new		鮫！鮫！鮫！	東亜プラン メガドライブ	9500円 '90年11月２日

※価格の後に込マークのついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税3%の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP20

スーパーファミコンと同時に発売されたふたつのソフトが3位4位にランクイン。これから先、スーパーファミコン用のソフトが発売されるたびにランクインしてくるんだろうね。

★12月1日〜12月8日

今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	ファミコン	1710
2	2	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	ファミコン	1556
3	18	スーパーマリオワールド	任天堂	スーパーファミコン	682
4	NEW	F-ZERO	任天堂	スーパーファミコン	646
5	10	ファミスタ'90	ナムコ	ファミコン	473
6	9	三國志Ⅱ	光栄	ファミコン	400
7	8	キャプテン翼Ⅱ	テクモ	ファミコン	354
8	16	ロックマン3	カプコン	ファミコン	336
9	NEW	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ！大運動会	テクノスジャパン	ファミコン	282
10	—	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	ファミコン	273
11	—	ゼルダの伝説	任天堂	ファミコン	263
12	12	女神転生Ⅱ	ナムコ	ファミコン	254
13	—	ドラゴンクエスト	エニックス	ファミコン	241
14	17	三國志	光栄	ファミコン	239
15	11	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	ファミコン	218
16	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	ファミコン	209
17	—	ウィザードリィ	アスキー	ファミコン	145
18	19	ウィザードリィⅢ	アスキー	ファミコン	128
19	—	MOTHER	任天堂	ファミコン	126
20	—	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	ファミコン	109

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	44355
2	2	ファイナルファンタジーⅢ	38811
3	3	ドラゴンクエストⅢ	20426
4	4	スーパーモナコGP(メガドライブ)	12261
5	5	テトリス(ゲームボーイ)	12212
5	7	三國志	11056
7	6	ファイナルファンタジーⅡ	11027
8	8	ファミスタ'90	10932
9	9	キャプテン翼Ⅱ	10831
10	10	魔界塔士Sa・Ga	10398
11	11	ベストプレープロ野球Ⅱ	8838
12	12	ベストプレープロ野球	7367
13	13	女神転生Ⅱ	7230
14	14	ウィザードリィⅢ	7104
15	15	MOTHER	6180
16	16	ドラゴンクエストⅡ	5966
17	17	大魔界村(メガドライブ)	5703
18	18	ウィザードリィ	5554
19	19	ファイナルファンタジー	4919
20	20	ドラゴンクエスト	4724

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、リンクス、のソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートハガキによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信1990年第1、2合併号から現在までの累計です。

読者のご意見板

●うちの母は、今ごろ『テトリス』に夢中になって、食事もせずにプレーしています。これでは僕がゲームをできません。どうしたらいいでしょうか？
茨城県　富田正夫　16歳

●どの号の発売スケジュールを見ても、ラインアップが多いのは"アタリジャパン・ムーミン"だ。
東京都　美里吉佳典　14歳

●友人Bは「この電池の切れそうなスリルがいいんだ」と、ほとんどバッテリーランプのつかない電池をゲームボーイに入れている。その人なりの楽しみがあるんだなあ、と思う今日このごろ。
東京都　千野立志　16歳

●『F-ZERO』を遊んでから、道を歩いているときでも"アウトインアウト"をするようになってしまいました。
東京都　川上秀人　11歳

●ガバスで、スーパーファミコンをもらうとき、クイズの答えを間違えると16800ガバスはどうなるのでしょうか？
東京都　演　秀樹　17歳

●アンケートの抽選で、100人に当たる記念品て何ですか？　気になるので、教えてほしいのですが……。
愛知県　三宅　敦　17歳

発売までまてない

期待の新作 TOP20

期待の新作の上位3位までが、まだ写真も発表されてないゲームだ。前作が超大作だっただけに、発表が決まっただけでみんな期待しちゃうんだろうね。すごい人気だね。

★1月11日付

1 ドラゴンクエストV

★『ドラゴンクエストV』

スーパーファミコン版になってグラフィックがきれいになった。敵モンスターが、どんな絵になるのか興味があるよね。

2420
前回1
スーパーファミコン
エニックス
発売日未定

2 ファイナルファンタジーV

★『ファイナルファンタジーV』

『FF』シリーズといえば、飛空艇などのいろんな乗り物がでてくる。こんどの『FFV』でも、たぶん登場するんだろうね。

1765
前回2
スーパーファミコン
スクウェア
7月～8月発売予定

3 新ゼルダの伝説

★『ゼルダの伝説』

こんどの『新ゼルダの伝説』では、『リンクの冒険』よりも『ゼルダの伝説』に近くなるみたいだぞ。どんな画面になるのか今から楽しみ。

746
前回7
スーパーファミコン
任天堂
7月～8月発売予定

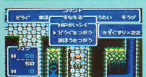
●今週の新入荷ソフト

ウィザードリィ外伝

パソコン版からの移植。ゲームボーイならではの、新しい魔法や敵などがある。

アスキー　4635円
ゲームボーイ　2月発売予定

ガデュリン



スーパーファミコン初のロールプレイング。同名のビデオをもとに作られている。

セタ　8800円
スーパーファミコン　3月発売予定

遙かなるオーガスタ

超リアルな3Dのオーガスタでプレーするゴルフゲーム。パソコン版からの移植。

T&Eソフト　9800円
スーパーファミコン　3月発売予定

今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア 発売予定日	得点
4	10	イースⅢ	ハドソン	PCエンジン 3月22日	518
5	8	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	メガドライブ 3月25日	473
6	11	シムシティ	任天堂	スーパーファミコン 4月2日	336
7	9	コズミックファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	PCエンジン 未定	291
8	18	いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	ファミコン 未定	227
9	13	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	セガ	メガドライブ 4月	218
10	12	ウィザードリィ外伝	アスキー	ゲームボーイ 2月	209
11	17	天地を喰らうⅡ～諸葛孔明伝～	カプコン	ファミコン 3月	200
12	14	ジャストブリード	エニックス	ファミコン 未定	182
13	20	三国志烈伝・乱世の英雄たち	セガ	メガドライブ 4月	145
14	19	天外魔境Ⅱ	ハドソン	PCエンジン 未定	141
15	new	ガデュリン	セタ	スーパーファミコン 3月	136
16	new	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	スーパーファミコン 3月	127
17	16	メタルマックス	データイースト	ファミコン 3月	81
18	new	エリア88	カプコン	スーパーファミコン 3月～4月	72
19	new	ファミコンジャンプⅡ	バンダイ	ファミコン 未定	69
20	new	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	スーパーファミコン 8月	63

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクス、のソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。
★このマークの付いているものは前作の画面写真を使用しています。

ビデオゲームTOP15

新作が続々とランクインしてきて、変動がめまぐるしいこのコーナー。TOP15中5本も新作がランクインしてきたぞ。なかでも注目したいのが『マジェスティック12』だ。ゲームは『インベーダー』のリメイクではあるが、なかなかイカしたゲームなので、一度はプレーしてみてね。

★1月11日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	得点
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ		3021
2	3	雷電	テクモ		1346
3	6	WWFスーパースターズ	テクノスジャパン		1255
4	NEW	スーパーバング	ミッチェル		1246
5	7	コラムス	セガ		1192
6	NEW	沈黙の編隊	ニチブツ		1146
7	—	スーパーフォーミュラー	ビデオシステム		1119
8	2	U.S.NAVY	カプコン		1092
9	—	メジャータイトル	アイレム		973
10	NEW	ギャルズパニック	タイトー		910
11	NEW	ピットファイター	アタリ／コナミ		855
12	NEW	マジェスティック12	タイトー		819
13	4	スペースガン	タイトー		764
14	—	フラッシュポイント	セガ		564
15	—	M.V.P.	セガ		509

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京巣鴨)、笹塚店(東京笹塚)、なんば店(大阪難波)、表町店(岡山表町)、ゲームファンタジアサンシャイン店(東京池袋)、渋谷店(東京渋谷)

U.S.A. TOP15

このところ首位を独占している『スーパーマリオブラザーズ3』に、強敵の新作が2本もランキングに入ってきた。『ロックマン3』と『ドラゴンクエストⅡ』だ。どちらのソフトも、日本で爆発的な人気があっただけに期待が持たれる。パズルゲームも人気があるみたいだぞ。

★1月11日付

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	スーパーマリオブラザーズ3(SUPER MARIO BROS. Ⅲ)	$47.99	
2	2	テトリス(GAMEBOY WITH TETRIS)	$89.99	
3	NEW	ロックマン3(MEGA MAN 3)	$44.99	
4	4	プレイアクションフットボール(PLAY ACTION FOOTBALL)	$39.99	
5	5	テトリス(TETRIS)	$34.99	
6	3	NES版ドクターマリオ(DR. MARIO)	$34.99	
7	6	スーパーマリオランド(SUPER MARIO LAND)	$19.99	
8	9	ゲームボーイ版ドクターマリオ(DR.MARIO)	$19.99	
9	NEW	ドラゴンクエストⅡ(DRAGON WARRIOR Ⅱ)	$49.99	
10	12	グレムリン2(GREMLINS 2)	$39.99	
11	7	T.M.N.T.(T.M.N.T.)	$29.99	
12	—	ゼルダの伝説(LEGEND OF ZELDA)	$19.99	
13	15	NES版スーパーマリオブラザーズ2(SUPER MARIO BROS. 2)	$42.99	
14	—	チップとデールの大作戦(RESCUE RANGERS)	$49.99	
15	14	ファイナルファンタジー(FINAL FANTASY)	$44.99	

●協力店　Trysoft-World of Nintendo、CAPTORON-World of Nintendo。

from SAN FRANCISCO 海外特派員レポート

ハーイ、ハーイ、ハーイ、ゼェゼェ。ちょっと張り切りすぎて、息切れしたトムだよーん。

今回は、NES版のゲームソフト『SUPER GLOVE BALL』について紹介します。なんとこのゲームは、パワーグローブを使って遊ぶように開発された対応ソフトなのです。もちろん、コントローラーを使っても遊べますけどね。でも、それだとおもしろさが半減してしまうんじゃないかな。

ゲーム内容は、3D型のブロック崩して、画面上のグローブを動かして、ボールを壁のタイルに当てていくのです。画面上にあるすべてのタイルを消せば、面クリアーってワケ。このゲームの最大の特徴でもある、パワーグローブを使ってのプレーは楽しいですよ。たとえば、ボールをつかむ動作で、ボールをキャッチできたりします。そして、人指し指だけをピッと出すと、指の先から炎を出して敵やタイルを消すこともできるのです。グローブを動かしたとおりに操作できるので、僕は気に入ってます。

今までは、以前から発売されていた『パンチアウト!!』のように、パワーグローブのほうが、そのソフトに合わせ対応するようになっていましたけど、これからはこのようなソフトがたくさんでてくるんじゃないかと思います。日本でもパワーグローブが発売されていると聞いてますので、このソフトが発売されるといいですね。

パワーグローブ対応ソフトの登場だ

■グローブでボールをパーンチ。すべてのタイルを破壊するのだ。

DISCOUNT INFORMATION

今週の調査協力店　池袋 ビックカメラ 渋谷

★12月21日調べ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ドラゴンボールZ強襲!サイヤ人	7800円	5300円
	三國志Ⅱ	14800円	10060円
	ドクターマリオ	4900円込	3059円込
	ファミスタ'91	4900円	3330円
	バトルスタジアム	6800円	4620円
	グレムリン2	6500円	4420円
	ワギャンランド2	5800円	3940円
	KLAX	5800円	3940円
	ベストプレープロ野球'90	6800円	4620円
	テクモワールドカップサッカー	5800円	3940円
	T.M.N.T.	7000円	4760円
	ぎゃわんぶらあ自己中心派2	6500円	4420円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円込	7199円込
	F-ZERO	7000円込	6300円込
	ボンバザル	6500円込	5850円込
	ポピュラス	8800円	7920円
	アクトレイザー	8000円	7200円
	グラディウスⅢ	7800円込	7020円込
	ファイナルファイト	8500円	7650円
	パイロットウイングス	8000円込	7200円込

	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	F-1レース	3800円込	1766円込
	スーパーマリオランド	2600円込	1545円込
	ドクターマリオ	2600円込	1769円込
	カプコンクイズ ハテナ?の大冒険	3500円込	2379円込
	グレムリン2	3400円込	2307円込
	KLAX	3500円込	2379円込
	Sa・Ga2 秘宝伝説	4800円込	3259円込
	ドラゴンテール	3500円込	2379円込
	バブルボブル	3600円込	2446円込
	NAVY BLUE '90	3500円込	2379円込
	熱血硬派くにおくん 番外乱闘編	3500円込	2173円込
	アメリカ横断ウルトラクイズ	3980円込	2703円込
ゲームギア	スーパーモナコGP	3500円	2450円
	コラムス	3500円	2030円
	ペンゴ	2900円	2030円
	斬GEAR	3800円	2580円
	対戦麻雀・好牌	3300円	2380円
	倉庫番	3800円	2505円
	G-LOC	3500円	2380円
	ワンダーボーイ	3500円	2380円

	ソフト名	標準価格	販売価格
PCエンジン	アウトラン	7200円	4895円
	天聖龍	7200円	4895円
	バスティール	6500円	4420円
	トイショップボーイズ	6200円	4215円
	チャンピオンレスラー	6600円	4485円
	大旋風	7200円	4895円
	メルヘンメイズ	5500円	3740円
	バーニングエンジェル	6700円	4555円
	アヴェンジャー	6780円	4610円
	ボンバーマン	5300円	3600円
メガドライブ	武者アレスタ	6800円	4620円
	ハードドライビン	5900円	4010円
	スタークルーザー	7300円	4960円
	ダライアスⅡ	8900円	6050円
	クラックダウン	6000円	4080円
	デンジャラスシード	5800円	3940円
	まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険	4800円	3260円
	片山まさゆきの麻雀道場	6800円	4620円
	エレメンタルマスター	6800円	4620円
	アトミックロボキッド	6800円	4620円

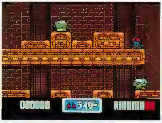
	ハード名	標準価格	販売価格
ハード	ファミコン本体	14800円	9000円
	ツインファミコン本体	25000円	21700円
	スーパーファミコン本体	25000円込	予約のみ
	ゲームボーイ本体	12500円込	9991円込
	ゲームギア本体	19800円	15300円
	PCエンジンSG本体	39800円	24700円
	PCエンジンCG本体	24800円	15800円
	CD-ROM SYSTEM	57300円	35800円
	PCエンジンGT本体	44800円	38500円
	メガドライブ本体	21000円	9800円
	メガモデム	12800円	10240円
	スーパーファミコン用モノラルAVケーブル	1236円込	予約のみ
	スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円込	予約のみ
	ゲームギア用テレビチューナー	12800円	品切れ中
	PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	13320円
	PCエンジンGT用ACアダプター	2900円	2610円

今週のお買い得情報

ヨドバシカメラ

新宿西口店　青井さん

今週は、ファミコンのソフトがとてもお安くなってます。たとえば、『ゴエモン外伝』、『ホームランナイター'90』、『銀河英雄伝説』、『悪魔城伝説』、『魍魎戦記摩陀羅』がたいへんお安くなっています。なかでもおすすめなのが『SDヒーロー総決戦』です。ぜひ買いに来てくださいね。



SDヒーロー総決戦
ファミコン
バンプレスト
'90年7月発売

ビックカメラ

池袋東口店　石田さん

今週は、お求めやすい価格のものがいろいろそろっています。なかでもメガドライブ用ソフトの『スーパーハングオン』、『サンダーフォースⅡ MD』、『ヘルツォーグツヴァイ』、『カース』がお求めやすくなっています。そして『スーパーハイドライド』は超安値で販売中です。

スーパーハイドライド
メガドライブ
アスミック
'89年10月発売

©LIGHT & SHADOWS' INC. SUSUMU MATSUSHITA

FAMITSU EXPRESS

年始ののんびりムードは、どーもエクスプレス班には似合わない。ガヤガヤとウルサイ喧噪をもとめて、取材先へと急ぐのだ。ああ、温泉に行きたかったなあ。

Vol.61

ファミコンでピアノを学ぼう

アメリカで話題のミラクルを見てみる

ファミ通読者の中にも、ピアノを勉強したいなあ……とか考えちゃっている人、多いんじゃないのかなあ。うーん、でもその手の学校に通うのもめんどうだし、かといって、バイエルをシコシコ独学してもねぇ……。

そこで、ミラクル（ツールワークス社　$349.95）というシステムの登場ってわけだ。NES（アメリカのファミコンのことね）に専用カートリッジを差し込んで、一緒に入っているキーボードをつなぐだけで、ピアノの学習システムができてしまうんだよね。アメリカでは、かなりお手軽にピアノを勉強できてしまうということで、'90年の11月の発売以来、大好評だ。

さて、今回はその好評の理由を探ってみちゃおう、ってわけ。

キーボード部分は、要するに1台のシンセサイザー。独立した楽器として使うことができるシロモノだぞ。49鍵フルサイズの鍵盤を持ち、ピアノ、ギター、サックスなど128の音色と効果音を出すことができる。またMIDIにも対応していて、ほかのシンセサイザーとデータ互換ができるのもウレシイ。

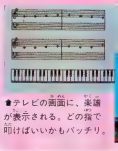
NESの役割は、楽譜（50曲以上用意されている）を表示したり、楽譜を進めていってキミがつぎのどのキーを叩くべきかを教えたりすることだ。キーを叩く強さも感知できるので、キータッチの仕方まで指示してくれるぞ。なかなか厳格な先生ぶりなんだよね。

厳しい（？）練習の合間には、ゲームをふたつほど楽しむこともできる。たとえば、五線に沿って泳いでくるアピルを、アピルの位置の音符に相当するキーを叩くことで倒せるゲームなんてのがある。音符を覚えるのに、効果アリだね。

アメリカで大人気のミラクルだけに、ファミコン版を発売しようと日本のメーカーからもたくさんの引き合いがきているらしい。ファミコン版の発売も、近そう。さて、キミもピアノを始めてみる!?

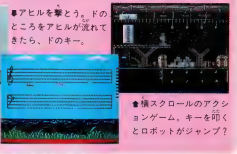
⬆パッケージには、ちゃーんとNESマーク。キーボードにもこのマークが入っている。信頼度が高いシルシなんだってさ。

NES先生の顔(テレビ画面)



⬆テレビの画面に、楽譜が表示される。どの鍵で叩けばいいかもバッチリ。

⬆アピルを撃とう。ドのところをアピルが流れてきたら、ドのキー。



⬆横スクロールのアクションゲーム。キーを叩くとロボットがジャンプ？

本格的キーボード

アンプとステレオスピーカーを内蔵しているので、キーボード本体だけで演奏を楽しむことができる。NESとの接続は、NES本体のジョイスティックの穴に、キーボードから出てる端子を差し込むだけだ。

おなじみのNESね

NESがお手本として、楽譜の曲を演奏してくれる。すっこくうまい演奏だから、うっとりと感賞せよ。といっても、NES側からキーボード側にデータを送り込んでいるだけね。MIDIの底力!?

こんなに安くていいのかしら

ゲームソフトはなぜ安くなる？

こんな経験はないかな。「さあ、今日は待ちに待ったあのゲームが発売されるぞお」と意気込んで店に行ってはみたが、お目当てのゲームはすでに売り切れ。陳列されたソフトを見ていると、視界に入ったのは大特価のワゴンコーナー。勢いにまかせて大特価ソフトを購入。その後、家でプレーすること5分。「おお、なんてことだ……」とか。逆に、「おもしろいゲームが安く買えたぞー」ってときもある。

ゲームが安く買えるのは大歓迎。でも、なぜ大特価ゲームってあるんだろうね。ゲームが開発されてから店に並ぶまでの流れを見ながら、その理由を探ってみよう。

まず、ソフトメーカーは、ゲームを企画、完成。それを任天堂に持っていって、製造の委託をする（自社生産するメーカーもなかにはある）。その間、問屋からの注文も取らなければならない。

ここに、値崩れの第1の理由が潜んでいる。ソフトメーカーが必死に売り込んでも、問屋からの注文が少ない場合がときにはある。「最近では、問屋もソフトを見る目がかなり肥えてきてます。やはり、売れそうなものとそうでないものは、はっきりしてしまうようです」（事情通）

ソフトメーカーがひとつのゲームを完成させるためには、莫大な開発費がかかる。音楽やシナリオなどに名のある人を使ったり、プログラムを外注したりすると、開発費はますます跳ね上がる。

多くの開発費がかかっていると、ある一定の数を製造し、販売しなければ元が取れなくなってしまう。そこで、問屋の注文が取れなくても、任天堂にゲームの製造依頼を（やむを得ず？）してしまうのだ。これはちょっと問題アリだなあ。

「私たちが見ても、これはちょっと……ってゲームでも、他社のゲーム開発を止められるわけがないですからね。ウチでは、開発が完了していても、発売を見送ったソフトが今までけっこうあるのですが……」（任天堂　広報）

そうして作られたゲームは、当然のように数がさばけず、安〜く問屋に卸されることになる。それを仕入れた量販店やディスカウントショップが、やっぱり安〜い値段で店頭に並べる、というわけ。

また、小売店、量販店やディスカウントショップがゲームソフトを仕入れる際にも、いくつかの落とし穴がある。ゲームソフトを扱っている店では、問屋からソフトを仕入れることになるのだが、そのとき、そのゲームが売れるか、売れないか、深〜いヨミが必要になるのだ。しかし、時として仕入れを失敗してしまい、在庫がいっぱい、なんてことも発生するのだ。その場合、数を仕入れすぎた結果として商品がダブつき、値段が下がってしまうのだ。

「前評判が異常に高いので、これは……、と思って数を揃えたものの、前評判を見事に裏切るデキだったりするゲームはたちまち値崩れしてしまいますね」（池袋ビックカメラ　ソフト売場）

ゲームによっては、7割引きで980円！　なんて超破格値もあるよね。そんな安〜い値段で売っちゃって、利益なんてあるのかなあ。

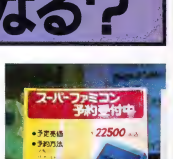
「じつは、赤字覚悟で売ってることもよくあります。でも売れ残ってしまうよりはマシですから」（同）

これが特価品が生まれてしまう大きな理由のひとつだ。だけど、まだいくつか、ほかにも理由があるんだよね。

新作のソフトが発売されると、3割程度の値引きはあるにせよ、すぐに大幅な値崩れが起こるわけではない。人気が値段に影響を与えるのだ。要するに、おもしろいものは高くても勝手に売れていってことだね。

こんなケースもある。新宿や池袋みたいに、安さをウリにした店が密集しているような場所だと、過酷な販売競争がくり広げられるのだ。あっちの店が安くしたから、ウチはもっと安くしなくては……ってカンジでどんどん泥沼化して、値段が下がっていくわけ。

とまあ、これらがソフトが破格



▲任天堂の山内社長は、スーパーファミコンのソフト売れ残りないものばかり、と言っているけど……。はたしてっ!?

▲ゲームボーイ本体の数に対して、ソフトの種類が少ずぎるという声も……。かなり値崩れしてるもんなあ。

値で売られる理由だけど、自分の会社で作られたソフトが安く売られていることについて、メーカーではどう思っているのだろう？

「安いものがつまらないというわけではないですしね。これが資本主義だ!!　ということでしょうか」（ソフトメーカー　広報）

スーパーファミコン用のソフトでも、出足が悪いソフトが早くも出てきているようだし……。

今まで、安く売ってるゲームはつまらないから安いんだ、とか考えちゃってたでしょ？　値段が人気のバロメーターになっているとはいえ、そうとばかりは限らないことがわかってもらえたかな？

▲量販店に行けば、必ずゲームを安く買える……。ウレシイことだよね。

▲やっぱりメーカーの人は、悲しい気分になっちゃうらしいぞ。

えっ！『らんま1/2』のテレカが5万円!?

ゲームテレカの気になる価値

切手やコインの人気をかるーく抜き、今や収集趣味の王様となっているテレホンカードのコレクション。一時ほどではないものの、今年もテレカコレクションの熱いブームは続きそう。ふとファミ通の仕事場内をクルリと見渡すと、ゲームメーカーから頂戴したテレカが、出てくる出てくる……。キミたちもゲームのイベント会場でのＰＲやゲームの早解きの賞品として、けっこうゲームのテレカを貰ったんじゃないの？　これらのゲームの販促用として作られたテレカが、一体いくらくらいの価値があるのか!?　けっこう気になっちゃうんだけど、さて!?

「あるメーカーさんがテレカを作る場合、発行する理由ってのがふたつほどあるんです。ひとつは、完全に販売用として作る場合。アイドルを使って50度数のテレカを1000円とかで売ったりしてますよね。もうひとつは、自社ＰＲや商品の販促用として作る場合。将来的に価値が出るのは、ＰＲ用や販促用のほうです。販売用のヤツは、逆に値が下がったりしますよ」(テレコレ編集部)

ふーん、ってことはゲームメーカーが作っているのは販促用がほとんどだから、けっこう良い値がついてるんじゃないのかな。で、早速テレカ専門誌のカタログページを調べてみたら、あったあった。ゲームボーイ版『らんま1/2』のテレカ２万円で買い取ります!?　げっ、すごいじゃん！　量販店に行けば、スーパーファミコンが買えそうなお値段じゃあーりませんか。

「高橋留美子のキャラクターを使ったテレカってのは、基本的に高い相場で売り買いされるんです。理由は、小学館が版権に厳しいせいで、高橋留美子のキャラクターもののテレカが市場に少ないためなんですけどね。ウチもゲームのテレカはけっこう扱っていますけど、基本的に人気が高いのは、メジャーなアニメとか芸能人をキャラクターとして起用したゲームですよ」(大和文庫　テレカ担当)

そうかー、じゃゲームのテレカなら全部が全部『らんま1/2』みたいな高値になるってわけじゃないのね。ちなみにバンプレストは、バンダイ経由で『らんま1/2』の商品化権を持っていたからテレカを作れたんだろうなぁ。

そうそう、メジャーなキャラクターといえば、ゲーム界には『ドラクエ』があるじゃないですか。社会問題を巻き起こしちゃうほどのゲームだもの、テレカファンの引き合いも多いハズ。これはけっこう値がはりそう。

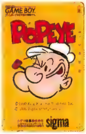
「テレカの業界で、高橋留美子に次いで人気がある漫画家は鳥山明です。もちろん『ドラクエ』もかなりの人気ですね。線画で『ドラクエ』のキャラを描いたゴールドのテレカがあるんですが、１万円くらいで店頭に出ます。テレカの中にはまったく価値が出ずに、額面割れ(50度数のテレカが500円以下になる)になることもあるんですが、ゲームのテレカは全般的に高い値段がつきます」(大和文庫　同)

⬆都内の切手コインの専門店のほとんどが、テレカ専門店に……。時代の流れ!?

テレカにはいくつかジャンルがある。たとえばアイドルものとかアニメもの、アートものとかジャンル分けされているのだ。現在、ゲームのテレカが100種類以上出ていることは確実。実際、ゲームのテレカを専門に集めているコレクターもかなりいるらしいぞ。キミも足を踏み入れてはいかがかな!?

人気アニメ関連

●『らんま1/2』5万円
500枚限定。問屋関係に配られた。これからも値段は上がるぞ。

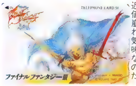


●ポパイ　4千円
問屋筋に配られた。アメコミのテレカは、珍しいのだ。

ゲームだけのキャラクター

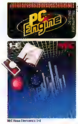
●『ドラゴンクエストⅣ』1万円
アンケートに答えてくれた人に抽選で！

●『ワルキューレの冒険』3千円
ソフトの発売を記念して作られたのだ。



●『ファイナルファンタジーⅣ』4千円
枚数が多すぎて、最近値崩れ気味なのだ。

●『夢工場』3000円
マリオがいることで、ちょっとポイントアップってカンジだね。



●ＰＣエンジン　5千円
ハードのテレカも珍しい。市場にないので、高い値がつくぞ。

芸能スポーツなど

●『ライブ・イン・パワーボウル』3千円
ＴＭのテレカも希少価値大。３人が写真じゃない。残念だ。

●『メジャーリーグ』3千円
映画の販促物じゃなくゲームの販促物なのね。

●『チャンピオンシップ・ゴルフ』8千円
帝王のテレカは、けっこう出てるんだけど……。

ジェネシスの本領やいかに?

アメリカでのNES(ファミコンのUSAバージョン)は販売台数はじつに2200万台以上に上昇し、他の家庭用ゲームマシンを大幅に引き離している。とはいっても、ヨーロッパ諸国を始めとする他の国々では、NES独走とはいかず、セガのマシンの健闘が目立っているのだ。

現在日本では、セガの主力選手は当然メガドライブって考えられるけど、海外ではマスターシステムが現役選手として活躍している。

■ジェネシスの売り上げを左右する、ジェネシス専用ソフト群。日本のゲームにはない独創的なゲームが多い。

しかし、海外でも、そろそろ選手交代の時期に来ているようだ。

セガでは、NESに先駆けて'87年からヨーロッパでマスターシステムの販売を始めている。これが効いていて、その上位機のジェネシスに移行しやすいみたいだね。

セガはヨーロッパを対象として、'90年の9月から、ジェネシスの販売を始め、マスターシステムが約80パーセントのシェアを占めるブラジルでも、同じく'90年12月から、ジェネシスの販売を始めた。これぞ! 戦略って感じだね。

アメリカとヨーロッパでの一般家庭へのゲーム機の普及率は、それぞれ26.3パーセントと2.1パーセント。アメリカではNES一色だけど、ゲーム機の普及率が低い国々では今後ジェネシスの健闘が見られそう、かな?

まだあるぞ、ジェネシス用ソフト

何回か紹介してきたジェネシス用ソフトだけど、今回新たに入手したソフトを5つばかり紹介しよう。

ジェネシスのソフトに限らず、外国で作られたゲームソフトの特徴は、色使いが派手なこと。ここに並んでいるものも、御多分にもれず、ハデハデなのね〜。

FOOTBALL

■フットボールプレーヤーがコチャコチャ動き回る

ZANY GOLF

■ビリヤードがおしまいですようなものこれゴルフゲームだ。

BATTLE SQUADRON

■なにしろ、敵の伸び多すぎる、シューティングゲーム

NBA PLAYOFFS

■全員背が高いバスケットボールプレーヤーが総勢ひ、ロボットが総勢ひ、

KLAX

■日本ではナムコからでてるけど、これはテンゲン版

FAMITSU EXPRESS MINI DATA FILE

この小ネタを書くために、編集者が徹夜してることを読者は知っているのだろうか?

一目なりともスーパーファミコンを……

ビデオソフトの企画、コンサルティングを行なっている"F 2"という会社がスーパーファミコンを紹介したビデオを発売する。この『スーパーファミコン・パーフェクトビデオ』は過剰需要のスーピーファミコンの、せめて中身だけでも知りたいというニーズにも答えているらしいのだ。キミもスーパーファミコンが買えなくて悔しい思いをしたんじゃないかな? ビデオはスーパーファミコン魅力や、そのソフトの攻略法を中心に構成されている。オマケに解説本もついてくるぞ。で、気になる価格は3500円。書店や玩具店でも販売されるから手に入りやすそうだね。PCエンジンを扱った同様のビデオも発売されるから、こっちにもチェックを入れてみよう!

戦地へ行くゲームボーイ

サウジアラビアに駐留している米軍兵士から、米国任天堂にちょっと変わった手紙が届けられた。手紙の内容が、任天堂のゲームのカタログをサウジアラビアに送ってほしいというものなのだ。手紙は101空挺師団のロバート・デルジオルノ大尉から出されたもの。デルジオルノさんは1ヵ月ほど前にゲームボーイを故郷から送ってもらい、「砂漠で時間を過ごすのにこんな素晴らしいものはない」と言っている。もっといろんなゲームで遊びたいという要望に、米国任天堂が応えて、クリスマスプレゼントとして、従業員のメッセージと一緒に、ゲームソフトやカタログが、サウジアラビアに送られた。いったい、緊迫してるのか平和なのかわからないね。

音質最高Qサウンド

Qサウンドってのは、カナダのアーチャー・コミュニケーション社が開発した画期的な立体サウンドシステム。昨年、任天堂がアーチャーと契約して、スーパーファミコンにQサウンドを使ったゲームが登場かと、ファミ通誌面上でも話題になったのは記憶に新しいところだ。残念ながら、任天堂はまだどのゲームに使うかを決めていないらしい。そこでいち早くQサウンドを体験したいキミに朗報。

'90年11月にリリースされたマドンナのアルバム『Justify My Love』や1月中にリリースされるスティングの『The Soul Cages』には、Qサウンドが使われているぞ。やっぱりゲーム業界より、音楽業界のほうが新しい音に対する対応がず速いってことかねぇ……。

THE SUPER FAMICOM・TIMES・

オシャレなデザインのスーパーファミコンは、どーも掘りゴタツに似合わないようです。

エリア88

カプコン　発売日未定　8500円

カプコンのスーパーファミコン第2弾は、横スクロールのシューティングゲームだ。新谷かおる原作のマンガの世界が、そのまんまゲームになっているカンジ。戦闘機マニアも大満足の、リアルな戦闘機がビシバシ登場する、ってことにも大注目。『エリア88』のファンの方も、そーじゃない方も、ズ、ズイと楽しめるゲームだぜっ!!

アニメライクなシューティングゲームだ

戦闘機がピュンピュン撃ち進んで行く!!

『エリア88』は、アーケードからの移植だ。ただスーパーファミコン版には、設定に多少の変更が加えられているぞ。アーケード版では、ゲームスタート時に好きなパイロットを選んで、そのパイロットの専用飛行機で進撃していったよね。移植版では、パイロットを選んで、さらにステージごとに戦闘機を購入して乗り継いでいく。戦場（海上とか、市街戦）と戦闘機の性能を考慮しながら、先に進まなくてはならなくなったわけね。

●原作の漫画では、風間真の専用機はクイガーシャーク

MISSION

●コマンドボードの前で、サキがミッションを伝えている。目天ならバトルタンクを破壊せよ、というものだ。

PURCHASE

●作戦成功なのだ！　おっと武器商人さまのご登場だぞ。うーん、ぼくねえ、堅くて、強くて、大きいのがヨイなあ。

買い物でどーんとパワーアップするぞ!!

全ステージ数はまだ未定だけど、アーケード版よりも増えることだけは確実だ。10ステージもあったアーケード版よりも多いってことは、かなり遊びがいがありそう。

ステージが始まると、隊長のサキが登場。コマンドボードを指し示しながら、キミにミッション（指令）を告げるのだ。ミッションを理解したら、戦闘機を購入しよう。そして、出撃だ!

キミが運良くミッションを遂げることができれば、そのステージはクリアー。撃墜した敵の数に応じて賞金を貰えるぞ。

各ステージ後に、強化パーツを買うことができるお買い物モードが始まるぞ。貰った賞金をもとに、戦闘機をパワーアップしていくのだ。ミッションごとで戦闘機をアッサリ乗り換えるのも、確かにヨイ。でも、最初の1機を大事に乗って、パーツで欠点をカバーしていくのもオツなもんだよ!

突如、バルカン砲!!

●ダメージを受けると、左下のゲージが減っていく。ゼロでアウトなのだ。

こーんなにデカイでもこんなに速い

●目天なタンク。空に向かって、ミサイルをドカドカ撃ってくる。避けろ!!

©'DAI PRO／小学館／CAPCOM

ダライアス ツイン

タイトー　発売日未定　価格未定

『ダライアス』シリーズの最新作が、なんとスーパーファミコンに登場だ。もちろん、バリバリの横スクロールシューティングゲームに仕上がっている。シリーズ最新作というだけあって、アーケード版やメガドライブ版になかったフィーチャーがぎっしり。新デザインの自機シルバーホーク、おニューの敵がビシバシ登場するのだ!!

ぜんぶのゾーンに行きたいぞっ!!

『ダライアス ツイン』は、スーパーファミコン初の、ふたり同時プレーゲームなのだ。2個あるコントローラーが、やっと意味ある存在になったってカンジだね。

かなり難易度の高いゲームだということを考慮して、オプションモードが用意されている。難易度を5段階に設定できて、また自機のストックを増やす設定もある。ゲーマー好みの『ダライアス』が、万人向けになったわけだ。

ツインがまぶしい!!

■タイトーが、家庭用ゲームマシンのために『ダライアス』を作るのは2度目。ツインは、ふたり同時プレー可能という意味だぞ。

ゾーンLへ……

■適当で迷路するルートは、枠がかわるけど、最後Lゾーンに行きつくことに……。

ボスがさらに巨大に!!

■ボスのグラフィックも大迫力でヨイけど、背景の緻密さにも感動してほしいな。

巨大なサカナにお寿し屋さんビックリ

『ダライアス ツイン』は、全部でAからLの12のステージで構成されているぞ。ステージ間は、例の『ダライアス』シリーズ特有のツリー構造で結ばれている。各ステージの最後が二股に分かれていて、進んだ方向で、次に進撃するステージが決まるのだ。ちなみに各ステージのことをゾーンと呼ぶのが、通の『ダライアス』ファンらしい。

ゲームの時代設定は、『ダライアス』で活躍したプロコとティアットの子孫の時代となっている。したがって敵も強くなり、自機の武器もパワーアップしているのだ。たとえば『ダライアス』で登場した巨大ボスたちは、『ダライアス ツイン』ではザコキャラでしかなかったりする。さらに巨大で、強いボスたちがガンガン登場してくるのだ。シューティング好きなら、絶対挑戦したくなるよね!

Aゾーン

■エンジェルフィッシュ型の中ボス。

■『ダライアスII』のボスと同じヤツだ。

ボスの大きさがインフレ状態!?

Bゾーン

虚無の空間 宇宙で死闘

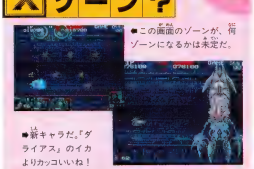
◆中ボスのサメと、お供のコバンザメ軍団だ。

■一斉砲撃するザコキャラたち。バカにできない存在だ。

◆おなじみのシーラカンスが登場、アレレ、2匹ッ!?

■2匹と1匹が、隙と点のずつ倒して、2匹でも手ごわいが、1匹となると、面白いほどに集中は必至。攻撃そう!!

特別公開 Xゾーン?



◆この画面のゾーンが、何ゾーンになるかは未定だ。

■新キャラだ。『ダライアス』のイカよりカッコいいね!

スーパーR-TYPE

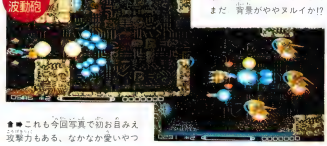
アイレム　発売日未定　価格未定

昨年秋口を境に、情報がパッタリ止まってしまい、本当に出るのだろうかと心配していた皆さん、お待たせ。『スーパーR-TYPE』の続報がようやく届いたのだ。で、ここで紹介しちゃうわけなんだけど、ररररे!? これって、いままでにも見たことのあるステージ1じゃん！ と思った人も多いはず。？ と、謎を残しながら本文へ……。

より忠実な移植を目指す傑作シューティング

今回わかった情報の中で、一番重要なのがじつはそのステージ関係の変更点というわけ。アーケード版でのステージ1が、スーパーファミコン版では2に変更となったのだ。肝心の1はオリジナルステージでいく予定とのこと。まぁ、ステージ2に変更になったとはいえ、本来のアーケード版からの忠実な移植を目指しているだけあって、なかなかの出来だよね。グラフィックも描き込みを加え、ほら、ボスキャラだってぐっと質感を増しているでしょ。ちなみにゲージの位置はアーケード版と同じく下に表示する方法に戻ったぞ。

⬅対空レーザーを撃つ、の図が写真で出るのは初めてだね



⬆いわずとしれた博象ワザ、敵の動きもアーケードのまんまだ　背景がややヌルイか!?

⬆➡これも今回写真で初お目みえ　攻撃力もある、なかなか愛いやつ

⬆➡中ボスをやっつければ、いよいよボス　短時でできる出来かな

ゴエモンでゴ！（仮題）

コナミ　発売日未定　価格未定

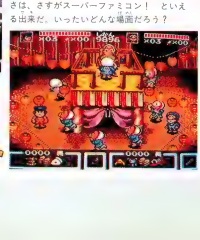
アクションゲームとして、ファミコン黎明期に一時代を築き上げ、その後2本の続編を世に見た人気シリーズが四度僕らの前に登場するぞ！　それもスーパーファミコンでってんだから、出世したもんだな、オイ!!　多重スクロールの画面を見ながら、ゴエモンとエビスマルの活躍(?)が、またまた楽しめるってわけだね！

あのゴエモンをスーパーファミコンで!!

そういえば、何号か前でコナミの第2作はシューティングゲームの"○○"だなんていったことがあったよなぁ。Mr.事情通も平謝りで誤報をお詫び。というわけで、コナミのスーパーファミコン第2弾は『ゴエモンでゴ！』（仮題）に決定。もうみんなよく知っているゴエモンシリーズの第4弾というわけだ。ゲームは町の画面をつなげた横スクロールのアクションスタイル。前作は完全なRPGだったけど、今回はそれ以前2作のスタイルにたちかえっているのだ。まだ、情報はわずかだけど、RPGの要素も入るみたい。続報を待て！

あらすじ

平和な江戸の町に、女幽霊のウラサがひろがった。ヤジウマ精神旺盛なゴエモンとエビスマルは、幽霊捜しに出かけるが、いつのまにやら大江戸城のゆき姫失そう事件に巻き込まれてしまう……。



⬅お寺で誰をききながら、"名月や～"なんていってるとヒマはないみたいな！シーンだね

⬆お祭りシーンらしい。グラフィックの美しさは、さすがスーパーファミコン！　といえる出来だ。いったいどんな場面だろう？

Mr.事情通のウラ情報⑧

全サードパーティーの動向を探る

担当 今回は、全サードパーティーの開発状況を取り上げたわけなんだけれど。

Mr.事情通（以下Mr.） これって正式に参入を表明しているメーカーに限っているんだよね。

担当 コナミ、カプコン、もちで、51社のうちなんらかの形で開発状況をコメントしているのが32。そのうち数社が複数のタイトルを発表している点が気になるところだな。

担当 コナミ、カプコン、もちろん任天堂とすでに1タイトル以上発売しているところが自立つね。この表以外に任天堂は当然数本を開発していると思うし。

Mr. 新しい動きも見えるよね。今回新しく参入を決定したコピアシステムが早くもタイトルを発表したり、光栄の第1弾がぼちぼち輪郭を見せてきたりと、僕はその辺りも気になるなあ。

担当 うん確かにそれは言えた。第4の波に注目ってとこだね。

アイ・ジー・エス	ノーコメント。	サン電子	ポッパーズ 発売日未定。	ナグザット	ピンボールゲームを開発中。
アイレム	スーパーR-TYPE 発売日未定。	ジャレコ	BIG RUN 2月。スーパープロフェッショナルベースボール 。	ナツメ	ノーコメント。
アスキー	ウィザードリーV 発売日未定。	新日本レーザーソフト	ノーコメント。	ナムコ	ノーコメント。
アスク講談社	RPGを企画している。	スクウェア	ファイナルファンタジーV 7～8月発売。	日本テレネット	ノーコメント。
アスミック	シューティングゲームを開発中。	セタ	ガデュリン 3月発売。森田将棋 発売日未定。	任天堂	シムシティー 4月2日発売。新ゼルダの伝説 7月発売。
イマジニア	海外のパソコンのスポーツゲームを移植中。	ソフェル	ノーコメント。	ハドソン	ノーコメント。
SNK	ノーコメント。	タイトー	ダライアス ツイン 発売日未定。	HAL研究所	ジャンボ尾崎のホールインワン 2月。エッガーランド4 。
エニックス	ドラゴンクエストV 発売日未定。	チュンソフト	ノーコメント。	バンダイ	ウルトラマン 4月発売。
エピック・ソニー	ジェリービーン 4月、迫熱プロ野球ガンバリーグ 夏。	TAD	ノーコメント。	バンプレスト	SDザ・グレイトドッチボール 発売日未定。
エポック社	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 発売日未定。	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ 3月末発売。	ビー・ビー・エス	ノーコメント。
カプコン	エリア88 3～4月発売。超魔界村 発売日未定。	データイースト	アクションゲームを開発中。	ビクター音産	ダンジョンマスター 8月、サンサーラ・ナーガ2 、STAR WARS 。
カルチャーブレーン	飛龍の拳Ⅳ 、シェラザード2 発売日未定。野球ゲーム開発中。	テクノスジャパン	ノーコメント。	ビッグ東海	オリジナルRPGを開発中。
ケイ・アミューズメント	新しく参入したメーカー。今年中に1本発売予定。	テクモ	ノーコメント。	ヒューマン	ノーコメント。
ケムコ	ドラッケン 3月下旬発売。パソコンゲーム“ラグーン”を移植中。	東映動画	アーケードからの移植 雷電伝説 8月。RPG 北斗の拳5 5月。	ホット・ビィ	オリジナルアクション、シューティングゲームを開発中。
光栄	中国が舞台の歴史シミュレーションゲームを開発中。	東芝EMI	新しく参入したメーカー。	ポニーキャニオン	海外パソコンゲームを移植中。
コナミ	ゴエモンでゥ！ 、トライゴン他シューティングなどを開発中。	東宝	ノーコメント。	メディアジェニックジャパン	ノーコメント。
コピアシステム	3Dシューティングゲーム スーパーノヴァ を開発中。発売日未定。	トンキンハウス	ワンダラーズフロムイース 4～6月発売。	メルダック	新しく参入したメーカー。

Wizardry V® 緊急スクープ

アスキーのスーパーファミコン第1弾は、『ウィザードリィ』だったのだ!! 世の事情通たちも『ウィザードリィ』が出ると予想してはいても、パソコン版の『Ⅳ』が移植されるのか、それとも『Ⅴ』なのかとんと見当がつかなかったものだ。そして、ついにその正体が白日のもとに……。

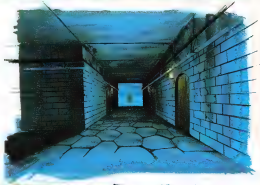
『ウィザードリィⅤ』スーパーファミコン化決定!!

『ウィザードリィⅤ』は、'89年にアップル版が登場して、'90年度中にはほとんどのメジャーなパソコン版が発売されたという大ヒットゲームだ。ぜひ遊んでみたかったという人は、かなり多いはず。

『ウィズ』シリーズをファミコンでずーっと遊んできたファンは、ファミコン版で出ないことでガッカリしているだろうなあ。でも、このページを読んで『Ⅴ』のシステムのスーパーぶりを知ったら、ファミコン版が出ないことも、納得してもらえるんじゃないかな。

さてパソコン版とスーパーファミコン版との違いだけど、はっきり言ってあまりない。基本的にパソコン版の完全移植なんだよね。画面構成や画面上でのモンスターの大きさなんかも、ほぼパソコン版をイメージしてもらってヨイぞ。『ウィザードリィ』の雰囲気を壊さないように、スーパーファミコンのウリである、回転拡大とかモザイクなんてヤツは、あえて使わない方向でいくとのこと。

画面をパッと見たときに、スーパーファミコン版だ、とスグわかる特徴はダンジョンがワイヤーフレームじゃないことぐらいかも(モード設定でワイヤーフレームにもできるけどね)。ダンジョンの壁のグラフィックは、階ごとに変わったりするぞ。やはり8メガビットという大容量だから、可能になるんだろうねぇ。やるなあ。



ダンジョンイメージ1

階によって、ダンジョンの壁のグラフィックのイメージが異なる。パソコン版のようにワイヤーフレームで遊びたい人は、モードの設定を変えればよいのだ。

ダンジョンイメージ2

朽ち果てたイメージの階とか、やたら湿っぽい雰囲気の階とかがあるんだろうね。パソコン版とおなじなら、ダンジョンは5階建ての八ズ。かなりバラエティーに富んだ階構成なんだってさ。

パソコン版『ウィザードリィⅤ』とは!

パソコン版では、もはや伝統かとまで言われた、『ウィザードリィ』のシステムに、初めて変更が加えられた(冒険者ワードナとなって人間に復讐する『Ⅳ』は、別ゲームと考えるのが一般的)。まず大きい変化は、呪文に大きな改変があったこと。そしてNPC(ノン・プレーヤー・キャラクター)という、ダンジョン内でプレーヤーに話かけてくる連中の登場だ。また職業別の特徴が揃かく変わったこと。武器に射定距離の概念ができたこと、後続の3人でも敵と戦えるようになったことなど……。

必要なモノを取り入れ、不必要だったシステムをカットした、『Ⅴ』は、名作と呼ばれている『Ⅰ』を凌ぐデキと、まで ウワサされている。ただし、難易度がかなり高くて、発売後かなりたつのに、解いたという人はかなり少ない。

『Ⅴ』の副題は、『ハート・オブ・メイルストローム』。次元の裂け目をふさぐというシナリオだ。パソコン版のマニュアルの冒頭に、こう書かれている。

「絶え間なく変化し続ける、暗く、見知らぬ次元に、あえて挑戦する冒険者たちに捧ぐ……」と!

NPCがひとーりー

●NPCのマッスクンバーさまだ。足の裏がかゆくて、足踏みをしているらしい。

怖い敵がいっぱい

●強敵がいっぱい。モンスターにも前衛後衛ができたのも、新しい。

1階だけで許して!

●あらゆるところで、地図を調べてみる。マメさが大事だよ。

シナリオはどうなるんだろう

シナリオの内容は、パソコン版とまったく同じと考えていい。スーパーファミコン版で遊ぶプレーヤーも次元の裂け目をふさぐため、ダンジョンに潜ることになる。

シナリオがパソコン版と同じってことは、ダンジョンのマップも、パソコン版準拠ってことになりそうだ。ちなみに『Ⅴ』のマップは、過去のシナリオと違って20×20ではない。なんと？×？マスの不定形だ。そして迷宮は、なんと8階建てとなっている……。

あまりにも難しい、迷って死ぬ、って人のためにスーパーファミコン版には、オートマッピング機能がつく。また、ダンジョン内で聞いたメッセージも、バックアップRAMがメモしといてくれることになったのだ。強力なヘルプ機能で、スーパーファミコン版はかなり難易度が下がりそうだ。ん、難しいほうが好き？　そういう人は、ヘルプ機能を使わないことでしょ!?

よってダンジョンは

ダンジョンが不定形になったときいて、尻込みする人、新たな難点を燃やす人など、いろいろなんだろうね。また、マップの広さも20×20だったころと比べると、2倍以上になっちゃっているし……。ループになっている回廊なんてのはなくなったから、ちょっとはウレシイかもしれないな!?

お助け機能その1

壁や地面に書かれたメッセージや、NPCが話してくれた情報を、キミがメモを最らないでいいように と付けた機能なのだ。紙と鉛筆が不必要なのは、ブショウモノにはイイのか、ワルイのか!? うーん、紙と鉛筆がいらなくなったってことは、『ウィザードリィ』にもOA化の波……なんちて。

お助け機能その2

オートマッピング機能が、ついた。ゲームの難易度をかなり下げるほどの機能なんだけど、マニア以外の人も遊ぶスーパーファミコンなら少々簡単になってもヨイ気がしちゃう。まあ、マッピング好きな人間は、この機能を使わずにやっぱりグラフ用紙と鉛筆片手にガンバッてほしい。

キャラクターに大きな変化ありっ!!

5つの種族があって、3つの属性、さらに8つの職業があ、ってのは、過去のシリーズと同じだ。またエリート職業になるために必要な能力値も同じだから、キミの頭にしみついたキャラクター作成法は、『Ⅴ』でもまたまた応用できてしまう。ちょっとウレシイ!?

ぼくはエリートキャラクターの忍者やロードをいっぱい持っているもん。キャラクター作成なんて関係ないや……などと考えているキミは甘い。今のところターボファイルは、スーパーファミコンにつながる予定はない。キミがファミコンの『Ⅰ』から『Ⅲ』で育ててきたキャラクターを、スーパーファミコン版『Ⅴ』に持ってくることはできないのだ。確かにクヤシイけど、でも、こう考えてほしい……。

はっきり言って『Ⅴ』では、キャラクターの活躍度が過去のシリーズと比べるとずいぶん変わってしまった。たとえば侍は装備できる盗賊が、ずいぶん貧弱になった。また、盗賊がカギを開けるという特技を発揮して、冒険の要になったり……。ヘタにキミの自慢のキャラクターなんか持ってくると、過去との違いに嘘ぐだろうね。新シナリオには、新キャラクターで行くほうが自然に感じるハズだよ。

盗賊が大活躍

戦闘中、1ターンだけ隠れて、つぎのターンで敵に不意打ちをかけることができる。またNPCからアイテムをすり取ったりと、さすが盗賊といったカンジの極悪非道ブリなのだ。いや一、無変だ。

新呪文がぞくぞく……超強力な改訂!!

不必要な呪文がなくなり、使えそうな呪文がバンバン登場している。魔法使いの呪文なんて、もうほとんど書き直しってカンジ。

魔法使いの呪文で目立った改訂を少しあげてみよう。集団の敵に一度にダメージを与えることができるメリトが、レベル2の呪文として登場！　マハリトとハリトの中間くらいの威力だ。マダルトの数倍の威力を持つ、ラダルトなどもレベル6に加えられた。ラダルトの威力は、あのティルトウェイトと変わらないくらいなのだ。

また何といってもスゴイのは、魔法使いも僧侶も、召喚の呪文を使って、モンスターを仲間として呼び出すことができるようになったってことだ。どんなモンスターが降りてくるか、最後までわからないんだけどね。弱いスケルトンが降りてくるかもしれないし、グレーターデーモンが現われて敵をビシバシに倒しちゃうかもしれない。呪文戦がかなりハデになりそう!!

一度使うと、忘れちゃってまた覚え直さなくてならない、という呪文もいくつかあるぞ。注意ね!!

僧侶の呪文

呪文名	いつ	対象	説明	レベル
DIOS	いつでも	メンバーひとり	仲間のHPを1〜8ポイントだけ回復させる。	1
BADIOS	戦闘時	1モンスター	神の力で1〜8ポイントのダメージを与える。	1
MILWA	いつでも	パーティー全員	短い間ながらも迷宮を照らす光球を生み出す。	1
KALKI	戦闘時	パーティー全員	パーティー全員のアーマークラスを1減らす。	1
PORFIC	戦闘時	術者自身	術者自身のアーマークラスを4減少させる。	1
KATO	遭遇時	敵1グループ	NPC、またはモンスターを魅了してしまう。	2
CALFO	略奪時	術者自身	宝箱にしかけられた罠の判別をする呪文。	2
MONTINO	戦闘時	敵1グループ	モンスターを沈黙させて、呪文を封じる。	2
KANDI	キャンプ	術者自身	キャラクターや、その死体の位置を調べる。	2
LATUMAPIC	いつでも	パーティー全員	モンスターの正体を一発で見破ってしまう。	3
DIALKO	いつでも	メンバーひとり	麻痺、睡眠などの状態から回復できる。	3
BAMATU	戦闘時	パーティー全員	パーティー全員のアーマークラスを3下げる。	3
LOMILWA	いつでも	パーティー全員	暗闇に入らなければ、永遠に光る魔法の光球。	3
HAKANIDO	戦闘時	1モンスター	敵のスペルレベルを大幅に減少させてしまう。	3
DIAL	いつでも	メンバーひとり	仲間のHPを2〜16ポイントだけ回復させる。	4
BADIAL	戦闘時	1モンスター	神の力で3〜32ポイントのダメージを与える。	4
LATUMOFIS	いつでも	メンバーひとり	聖なる言葉で仲間の体のなかの毒を消し去る。	4
MAPORFIC	いつでも	敵1グループ	地下にいる間、永遠にアーマークラス2減少。	4
BARIKO	戦闘時	敵1グループ	真空で6〜15ポイントのダメージを与える。	4
DIALMA	いつでも	メンバーひとり	仲間のHPを3〜24ポイントも回復させる。	5
DI	キャンプ	メンバーひとり	死の状態にある仲間ひとりを蘇生させる。	5
BAMORDI	戦闘時	パーティー全員	モンスターを召喚する。その強さは運まかせ。	5
MOGATO	戦闘時	1モンスター	悪魔系のモンスターを地獄へと送り返す呪文。	5
BADI	戦闘時	1モンスター	モンスター1体にすみやかなる死を与える。	5
LOKTOFEIT	いつでも	パーティー全員	城へとテレポートする。金なども失わない。	6
MADI	いつでも	メンバーひとり	仲間が死以外の状態なら完全回復できる。	6
LABADI	戦闘時	1モンスター	モンスターのHPを術者が吸収してしまう。	6
KAKAMEN	戦闘時	敵1グループ	炎の嵐で18〜38ポイントのダメージを与える。	6
MABARIKO	戦闘時	全モンスター	流星で18〜58ポイントのダメージを与える。	7
IHALON	キャンプ	メンバーひとり	願いをかなえられる。代償は呪文の忘却。	7
BAKADI	戦闘時	敵1グループ	神の力による死の嵐で全モンスターを倒す。	7
KADORTO	キャンプ	メンバーひとり	灰になってしまった仲間さえも蘇生させる。	7

魔法使いの呪文

呪文名	いつ	対象	説明	レベル
HALITO	戦闘時	1モンスター	火の玉で1〜8ポイントのダメージを与える。	1
MOGREF	戦闘時	術者自身	術者のアーマークラスを2だけ減少させる。	1
KATINO	戦闘時	敵1グループ	モンスターを眠らせ、与えるダメージを倍増。	1
DUMAPIC	キャンプ	パーティー	パーティーのマップ上の現在地と向きを知る。	1
PONTI	戦闘時	メンバーひとり	誰かひとりのアーマークラスを1下げる。	2
MELITO	戦闘時	敵1グループ	1〜8ポイントのダメージを稲妻で与える。	2
DESTO	冒険中	術者自身	レベル相応の魔力で鍵の掛かった扉を開ける。	2
MORLIS	戦闘時	敵1グループ	モンスターをパニック状態にしてしまう。	2
BOLATU	戦闘時	1モンスター	モンスターを石化させて身体の自由を奪う。	2
CALIFIC	冒険中	術者自身	隠し扉を見つける。盗賊がいないなら呪文で。	3
MAHALITO	戦闘時	敵1グループ	火の玉で4〜24ポイントのダメージを与える。	3
CORTU	戦闘時	パーティー全員	魔法の盾でモンスターの攻撃をやわらげる。	3
KANTIOS	戦闘時	敵1グループ	敵の呪文や、ブレスなどの行動を邪魔する。	3
TZALIK	戦闘時	1モンスター	敵1体に24〜58ポイントのダメージを与える。	4
LAHALITO	戦闘時	敵1グループ	火の玉で6〜36ポイントのダメージを与える。	4
LITOFEIT	いつでも	パーティー全員	パーティー全員の体を空中に浮遊させる呪文。	4
ROKDO	戦闘時	敵1グループ	より強力な石化呪文。回復の可能性は少ない。	4
SOCORDI	戦闘時	敵1グループ	モンスターを召喚する。その強さは運まかせ。	5
MADALTO	戦闘時	敵1グループ	冷気で8〜64ポイントのダメージを与える。	5
PALIOS	戦闘時	全モンスター	モンスターがかけたCORTUの効果を消す。	5
VASKYRE	戦闘時	敵1グループ	石化や麻痺などの効果がランダムに出現する。	5
BACORTU	戦闘時	敵1グループ	モンスターの呪文を結界をつくって遮断する。	5
ZILWAN	戦闘時	1モンスター	アンデッドモンスターに大ダメージを与える。	6
MAMOGREF	戦闘時	メンバーひとり	誰かひとりのアーマークラスを10減少させる。	6
LOKARA	戦闘時	全モンスター	地割れを作ってモンスターを落下させる。	6
LADALTO	戦闘時	敵1グループ	冷気で34〜98ポイントのダメージを与える。	6
MALOR	いつでも	パーティー全員	移動呪文。戦闘時ではランダムにテレポート。	7
MAHAMAN	戦闘時	不明	願い事がかなう。その代償は1レベルダウン。	7
TILTOWAIT	戦闘時	全モンスター	爆発で10〜100ポイントのダメージを与える。	7
MAWXIWTZ	戦闘時	全モンスター	VASKYREの強化版。途方もない威力がある。	7
ABRIEL	戦闘時	未知	どこかの敵を倒すともらえるという噂がある。	7

↑術者の指から放たれた稲妻が、モンスターたちを直撃する！　低レベル呪文のなかでは、かなり使える攻撃呪文なのだ。

↑術者の召還によってモンスターがどこからともなく出現し、パーティーとともに戦う。出てくるモンスターはランダム。

↑以前は使用すると、金とアイテムのほとんどを失ったが改良された。しかし、一度使用すると呪文そのものを忘却する。

↑呪文を唱えた者がモンスターのHPを吸収してしまう。モンスターにはわずか1〜8ポイントのHPしか残されない。

NPCとどうやって会話するの？

ダンジョンの中には、プレーヤーの敵でないというモンスターや人物も住んでいる。その連中がNPCだ。情報やモノをくれたりして、プレーヤーの冒険の手助けをしてくれる人たちだよ。

パソコン版では、キーボードからハローとか文字を打ち込んで会話をしたんだけど、スーパーファミコンではどうやって会話しようってんだろうね。それは、まだ発表されていないのだ。

LAUGHING KETTLE

このニヤニヤしたカマは、何者なんでしょう。とりあえず謎ね。

IRONOSE

ダンジョンの中で、冒険者相手に道具屋や武器屋を営んでいるのだ。

アイデア1 キーボードとカーソル方式

画面上にアルファベットのキーボードを表示して、入力したい文字を1語1語選んでいく。そう、まさにキーボード入力をシミュレートしたってワケ。でもめんどうなカンジ!!

アイデア2 NPCがおじぞうさん方式

NPCと、会話するのではなくて、単に情報を聞くだけ。一番簡単にゲームを進めていけそうだよね。まぁ、題を聞いてまわる厳蓄くらいは、シナリオで設定できるかなぁ。

アイデア3 キーワード方式

情報の中の重要な言葉だけを、キーワードとして登録してしまう。ほかのNPCに会ったときは、持っているキーワードを質問としてぶつけてみる。うーん、この方式になりそう……。

続々登場する新モンスターたち

モンスターのデザインは、ファミコンのときも好評だった未弥純。モンスターは170匹以上も登場するんだけど、170匹分のグラフィックをほとんど描き直したのだ。

テレビ画面上に、モンスターが現われた時に、一度に2グループのモンスターを表示するようになったのも、新しいところだ。モンスターのグラフィックも、グーンと巨大になって大迫力だぞっ!!

最大出現グループ数の4グループ

ARCHFIEND

■名前からして魔法使い系の呪文を、ビシバシ使いそう。モンティノをとりあえず鳴らしておきたい、かな?

DRAGONFIN

■ドラゴンっぽいんだけど、敵なのか味方かちょっとわからない。詳しい続報を待ってほしいな。

OUTSANG MOTIFAY

■修行中の忍者らしい。何を修行してんだか……。きっと悪いコトだろうね。

■かなりの呪文の使い手とお見受けした。会ったら注意しとこう、っと。

MINOTAUR

■ミノタウルスは、「ウィザードリィ」初登場のモンスターなんじゃないかな!?

武器が変わったんだぞ！

武器に、接近戦用のモノ、中距離戦用のモノ、遠く離れた敵に対応するモノという3つの種類分けができたのだ。たとえば、剣や刀は接近戦用。弓などは長距離用ね。

過去のシリーズでの戦闘では、前衛3人が武器で戦って、後衛の3人は見てるだけか、魔法で援護ってパターンだったでしょ。後衛にいる盗賊なんて、結局宝箱を開けるしか仕事がないとかね。『V』では中距離用や長距離用の武器を使うことで、後衛の3人も武器で戦闘できるようになったのだ。

もちろん職業で、ある武器を持てたり、持てなかったりするので、長距離用の武器というだけじゃ後衛の人は使えないこともある。魔法使いには、魔法使い専用の弓とかがあるらしい。すごいっ！

お買い物に便利

新作ゲームクロスレビュー

©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

作品	ボンバザル	デンジャラスシード
発売日	'90年12月1日	'90年12月18日
	スーパーファミコンカートリッジ ケムコ 6500円(税込)	メガドライブカートリッジ ナムコ 5800円
	パソコンから移植されたアクションパズル。タイル上にあるすべての爆弾を、爆破すれば面クリアーだ。面配置版は2Dモードと3Dモードの2種類がある。	アーケード版から移植された、たてスクロールのシューティング。プレーヤーの自機は、3機に分かれていて、面クリアーによって合体することができる。

評論家

東府屋ファミ坊

しそとバジルはほぼ同じものかと思ってたら、かなり微妙に全然違うんだよね。いつも作ってるバジルソースの素をしそからバジルに変えたら、いつべんに味が変ちゃったのだ。けっこうクセになりそうな発見だったな、うん。

ごく一般的なノリのパズルゲーム。「ボンバーマン」+「倉庫番」のイメージなんだけど、クリアーしたときの爽快感に欠けるものがある。けっこう、複雑なんだよね。クリアーできない面があってもね。なんか納得いかない。まあ、一番のパズルゲームが大好きな人なら、ってとこだね。

ごく普通のパワーアップ型たてスクロールシューティング。ただ、これといってプラスもないし、無難にはまとまっているんだけど、強いとかはないなあってとこ。アーケードでは至難の技だった合体が意外から設定できるようになってるんだけど、苦労あっての合体だからなあ

水野店長

レンタルビデオ屋で『パックマン家の人々』と『フィールド・オブ・ドリームス』と『リベンジ』の3本を借りてきて、よーし観るぞーと袋から取り出したら、『パックマン家』が『しゃぶり姫』に代わっていた。うれしいやらかなしいやら。

ここまで頭を使わされるとは思わなんだ。高度なパズル&アクションであることよ。3Dモードは、最初は少し操作にブラシいけど、そのうち慣れるからヘーキ。ジックリ考えながらプレーするゲームはスーファミにはまだないので、その手のゲームが好きな人は要チェックかもよ。

またもやのたてスクロール型ハワーアッ!シューティング。ゲーセン版はなにやらチックチャ難しかったらしいが、私はプレーしてません。とんだんとハワーアップしていく様は、なかなか楽しいものだ。よくあるただパヂなだけのシューティングじゃないところが気に入った。

森下万里子

最近、映画を観ていませんね。去年の暮れから観たい映画がつぎつぎと公開されてるのに……。ずーとゲームばっかりしている感じ。決してグチを言ってるんじゃないのよ。ほら、スーパーファミコン買っちゃったから、ついついね……。

とっても高度なパズルゲームなの。短時間で先のことまで見通さなきゃならないから大変です。これを爆発させると、これが誘爆するから……。なんて考えてるうちにタイルの外にはじき飛ばされちゃうの。自分のいるタイルを残して、ほかのタイルが一瞬にして爆破されたときが快感。

自機を全体させてパワーアップさせるシステムがとても斬新ですよね。ただしゲームを始めてすぐには合体できないので、シューティングが苦手な人にはダイジェストモードがオススメよ。昆虫をモチーフにした、敵キャラたちがとってもユニークなのとくにボスキャラが個性的です。

TACOX

スタバちゃんが「今年はCPUパワーをすべてゲームに費やす」と豈言したので私も便乗豈言しよう。「おれもおれも」である。まず手始めに「ウィザードリィV」を血祭りにあげてやる！　と思ったら逆に血祭りにあげられてトホホ。涙。

明確でない難易度(マニュアルに書いてない)と、複雑なフィーチャーが、パズルゲームに大切な「ゲームに対する没入度」を低くしているような気がする。それと、解けない面があるからといって100面までのパスワードを活付するのもどうかと思う。やる気がそがれちゃうよね。

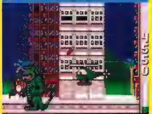
業務用の、あっあっ豈っちゃうクソ難しさはどこかへ消え、チト難しいかな？　程度の難易度になっていてホッとした。だけども、独特な魅力を感じるわけでもなく、淡白と言ってよいほどプレーしてしまう。逆にいえば息抜き程度にはいったりというこ、ふつうのシューティングかなあ

そのほかに発売されるゲーム

ゲーム名	発売	
ザ・プロ野球'91	1月26日	●セガ　3500円　カートリッジ　ゲームギア初の対戦可能な野球ゲーム。選手はすべて実名で登場する。

'90年12月20日

ランページ



リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

巨大モンスターたちを使い、町を破壊するというアクションゲーム。４種類のモンスターから好きな１種類を選び、戦車やヘリコプターを破壊するのだ。

6 日本では絶対に生まれないタイプのゲーム。怪獣になってビルを壊していくのが目的ってのは、ちょっととびすぎてるもんなあ。アイデアは笑わせるものがあるんだけど、ゲーム自体の奥の深さはない。展開が単調なんだよね。同じことやってても飽きるわけで、そのへんがちょっと。

6 ただ破壊するだけのゲームなのに、なぜこんなにおもしろいのだろうか。きっと、だれにでも破壊願望があるってことなんだろうね。兵隊さんを食べちゃったりビルを破壊するとトイレに入ってる人がでてきたり、ブラックユーモアもたっぷり。まさに気がきいてるゲームだ。

7 ビルを壊して、ヘリコプターを爆破して、人も投げ飛ばしてと、暴れまくるゴリラのほうが主人公なの。善が主人公で、悪が敵っていう設定は常識かと思ったら、アメリカではそうでもないようです。小さいながらも迫力があってびっくりしちゃったわ。パワーを感じるゲームです。

6 モンスターどもがかわいくなっちゃった。ビル破壊のパターンもおとなしめだし、ワイルドさが薄れてしまったような気がする。しかし、アメリカならではのイカシたゲームであることは変わらぬので、リンクス野郎はプレーすべき。リンクス買ってやるべきだ、とは思わないけど。

'90年12月21日

ゾイド黙示録

カートリッジ
トミー　6700円

メカ生体ゾイドが主人公のシミュレーションゲーム。地殻変動によって形を変える大陸を舞台にして、32種類のゾイドが熾烈な戦いを繰り広げるのだ。

5 『ファミコンウォーズ』タイプのシミュレーションゲーム。背景となる地形がどんどん変化するってのがポイントで、ゲームの作り自体は、けっこう初心者向けにできている。まあ、メカ関係が好きな人にはいいかもしれない。逆に、メカ関係にトロい人には、ちょっときびしいかも。

6 戦闘シーンがアクションになっているシミュレーション。わかりやすい設定で、あんまり考えこまなくてもプレーできる。ただし問題のアクション場面の操作がいまひとつなのね。自分のキャラがどっちなのかわかんなくなっちゃうのだ。あと、地形効果の意味もあまりないし……。

7 ファンもいっぱいいる、あのゾイドがユニットになっているシミュレーションゲームです。戦闘シーンがアクションゲームになっていて『ガチャポン戦士』みたいな感じ。マップも徐々に複雑になっていくし、戦略要素もそんなに強いわけではないから初心者でも安心して遊べそうね。

5 『ファミコンウォーズ』的なシミュレーションゲーム。生産はできず中立軍を仲間にしていくことや、リアルタイムプレーとターン制を選べるのが新しめ。が、リアルタイムでプレーすると戦略もなにもあったもんじゃないんだよね。そこらへんがちょっとゲームを薄くしているのでは。

'90年12月22日

ライガー

リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

アーケード版『アルゴスの戦士』から移植された横スクロールのアクションゲーム。古代を思わせる世界で、鎖と盾を武器にしてモンスターたちと戦うのだ。

5 横スクロール型アクションゲーム。その昔ファミコンでヒットした『アルゴスの戦士』の移植板だ。ただ、アメリカからの逆輸入なので、ノリもアメリカンな感じになっている。今となっては古いゲームなので、そのへんのとこがどうかなってとこ。システムがシンプルなんだよね。

6 さすらいのヨーヨー野郎『アルゴスの戦士』のリンクス版だ。あのスルスルした感じは薄れちゃったけど、けっこう遊べるアクションゲームに仕上がっている。けどリンクスの✚ボタンって、メガドライブに負けず劣らず操作しづらいので、さすがに面が進むと難しいのだ。

6 オリジナルは日本のゲーム。でも、なんだかアメリカらしいムードのゲームなの。とくに敵キャラたちの毒々しい色使いが印象的でした。ただ、ゲーム展開がちょっと単調な感じ。せっかちな人はプレーしていて飽きてしまうかも……。ゲームオーバーのときの演出がコワーイ。

4 『アルゴスの戦士』、ほとんど業務用そのままだけど、キャラクターの動きがぎこちなく、やぼったさを感じる。軽快さがどっかいっちゃったって感じなのだ。それと音がかなりナニで、オリジナルと聴きくらべると悲しくなるほど。ジワジワと難しくなるのは変わってないけど……。

'90年12月29日

SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦

スーパーファミコンカートリッジ
バンプレスト　8200円

SDヒーローたちが総登場する、多重スクロール多用のアクションゲーム。ヒーローたちを使い分け敵を倒しながら、とらわれた仲間を次々に救出していく。

6 一部で大人気のＳＤシリーズのスーパーファミコン版。なんといってもＳＤシリーズの人気はキャラクターに支えられていたわけだから、そのキャラクターがよりリアルになって、よりアニメっぽくなって、ファンは感涙だろうな。ゲーム内容は、ごく一般的なアクションゲームね。

6 今まで発売されたスーパーファミコンのゲームの中では、かなり低年齢層向けに企画されたゲーム。キャラクターもそうだけど、難易度的にもかなりやさしくできている。ひねたガキ、いや、大人びたお子様なら、半日もあればクリアーできてしまうのではないかと思われる。

6 グラフィックが本当にきれいなの。目の前に迫りくる感じがなんとも言えません。SDシリーズのキャラクターはもうおなじみなんだけれど、やっぱりカワイイ!!　状況に応じてキャラクターの切り替えができるところがいいですね。難易度が低めで誰にでもスムーズに遊べそうです。

6 業務用『ワルキューレの伝説』風のゲーム構成。難易度が低めでサクサクと先へ進めてしまうんだけど、それが災いして「展開がないなあ」という感じがする。同じことの繰り返しだからね……。ただ、親しみやすいのは確かで、すんなりプレーできると思う。SD路線が嫌いな人は駄目かも。

1月3日

ゲイングランド

メガドライブカートリッジ
セガ　6000円

アーケードから移植の面クリアー型アクションゲーム。敵をすべて倒すか、味方のキャラクターを出口から脱出させることができれば１面クリアーとなる。

6 不思議なノリの面クリ型アクションゲーム。仲間を使い分けて、さらに仲間を助けながら敵陣を進んでいくわけだけれども、攻撃方法が１ドットの照準を合わせるようなパソコンゲーム的なイメージ。いわゆる昔風ゲームなんだけど、ヘンな新しさはある。ふたりプレーが基本かな。

7 ここんとこすっかりゲーセンもご無沙汰で、こんなゲームが出てたなんてちーとも知らんかったですよ。あれだよね、こーゆーゲームってひとりでやるよりふたりでプレーしたほうが３倍くらいおもしろい。面クリアー型になってるところが、熱中度を持続させる役目を負っている。

7 『ウルティマ』の戦闘シーンを思わせるような画面構成のアクションゲームです。トップビューなので、キャラの操作に慣れるまでちょっと大変。見た目はシミュレーションっぽいから、最初は少し戸惑うかも……。個性的なぶん、好き嫌いがはっきり分かれそうなゲームですね。

7 かなり玄人受けするゲームだ。実際、業務用は一見してゲーム野郎とわかるような方々しかやっておらんかった。腕を組んで「むう」と考え、「ヤラレタ」と苦労しまくることに希望の光が見えてくる、かなり面倒な上に難しいゲームである。いまどきな言葉ですが、奥が深いと思う。

ゲームギア　1月26日発売
タロットの館　●セガ　3500円　カートリッジ　３人の個性的な占い師が、キミの未来や恋愛運をタロットで占ってくれる。

ゲームギア　1月29日発売
パックマン　●ナムコ　3500円　カートリッジ　ドットイートタイプのアクションといえばこのゲーム。いよいよゲームギアにも登場だ。

1月5日

ロードブラスター

リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

スポーツカーを運転しながら敵の車や飛行機を撃ちまくるドライブゲーム。アイテムでパワーアップしながら、敵の本拠地を目指して走行していくのだ。

一番ネックなのが操作性。✚ボタンの上で加速しながら左右で曲がるってのは、どうやってもうまくいかない。アメリカ人はだいじょうぶなのかなあ。スピード感はあるんだけど、曲がりかたとか、クルマへのGのかかり方が、けっこう不自然。大味なカーレースゲームってとこ。

うーん、アメリカ製のゲームだからなんだろうね、どこか今までに見たことのない味わいがある。まあ、コーナーでのアウトに流れちゃうっていう緊張感もあまりないし、狙って敵を倒していく繊細さもないので、きわめて大味なんだけど、憎めないおもしろさはある。ヘンです。

ハンドルの切れが良すぎて、車が思わぬ方向にいってしまいます。障害物にちょっとでも当たると、車は派手に爆発してしまいます。もうちょっとやさしくてもよかったんじゃないかな。ただ、ほかのカーレースゲームにはない気持ちのよさがありますね。楽しいけど難しいゲーム。

ひたすらシンプルで、同じことを延々繰り返すだけなんだけど、プレーしていくうちにだんだん麻痺状態となる。なめらかな動きがかもしだす気持ちよさが体の隅々まで浸透していくって感じだ。俗な言い方すると、ハイになれるんだよね。単調さと緊張感のほどよいミックスがよい。

1月11日

タイトー チェイスH.Q.

ゲームボーイカートリッジ
タイトー　3600円込

アーケードから移植のカーアクションゲーム。車で逃走する犯人を追跡し、体当たりを繰り返す。逃走不能になった犯人を逮捕すれば、面クリアーとなる。

いちおうは名作『チェイスH.Q.』の移植なんだけど、いかんせんあのしびれるようなスピード感がない。はっきりいって苦しいかなあって感じだ。クルマの操作感覚もけっこう不自然だしね。ゲームボーイのモノクロ画面に向いてないゲームを無理やり移植するのは、どうかと思うなあ。

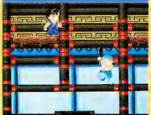
『チェイスH.Q.』っていうゲームはすごーく好きなんだけど、やっぱりゲームボーイってことになるとちょっと無理があるかなあ。残念ながら、あのスピード感があまり再現されてないのだ。かなりやさしめに設定されてるのはいいんだけど、逆に緊張感が薄らいじゃってる。

犯人の車を見つけたあとに、車に体当たりする瞬間は本当にいい気分なの。以前に、PCエンジンにも移植されていましたが、ゲームボーイ版のほうが、難易度が低めになっているみたいです。グラフィックがきれいで目が疲れないし、操作性もいいので長く遊べそうですね。

大昔のドライブゲームをプレーしているような感じ。視点が斜め上45度ぐらいで、表示されている道路が短くて、スピード感がない。カウンターに当てればヘンな動きするし、画面変化も乏しいし……。オリジナルの面影はかなり薄い。構成が同じなだけなんだよね。うーん。

1月18日

ジャッキーチェン



PCエンジンHuカード
ハドソン　6500円

映画スターのジャッキーチェンが主人公のカンフーアクションゲーム。ジャッキー同様の蹴りや突きを駆使して、全5ステージをクリアーしていくのだ。

基本的にはファミコン版と同じなんだけど、グラフィック関係とBGM関係はエンジン版のほうが大幅にいい。同じゲームでも、こうも印象が違っちゃうんだね。ファミコンとエンジン両方持ってる人には、こっちがおすすめだ。どちらかというと、エンジン版がオリジナルって感じだね。

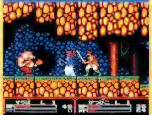
お笑い傾向の強いアクションゲーム。キャラクターも大きいし、アニメーションもおかしいのだ。難易度設定がかなりやさしめなので、ギャル関係がプレーしてもそれなりに先に進めてしまうのではないかと思われる。ジャッキーファンとかが買うんだろうなあ。『PC原人』の臭いがする。

ファミコン版とシステムはまったく同じなのですが、当然のことながらグラフィックは数段きれいなのです。それからエンジン版のジャッキーのほうが本物に似ているわ。特殊攻撃の技が決まったときが、うれしいんですよね。ゲーム自体のできばえは、ファミコン版と一緒です。

ファミコン版とほぼ同じ構成だけど表現はこっちの勝ち。音もこっちの勝ちかな。動きもこっちのほうがいいような気がする。キャラクターがジャッキーチェンらしくなってるし、エンジン版のほうが盛り上がるんじゃないかな。お持ちのハードで決めてくださいといったところ。

1月18日

カダッシュ



PCエンジンHuカード
タイトー　6600円

剣と魔法の世界が舞台のアクションRPG。戦士、魔法使いなど個性ある4人のキャラクターのから、ひとり選んでスタート。ふたり同時プレーも可能。

RPG風の横スクロール型アクションゲーム。『メトロイド』とか『リンク』を期待してたんだけど、ちょっと違うのね。どちらかと言えば、『ガントレット』のイメージだ。ただセーブができないので、かなりというか大幅にきつい。グラフィック関係は雰囲気たっぷりで、いいんだけどね。

アクションロープレといったところでしょうか。いきなし3回くらい連続してスタート直後で死にまくって、けっこう地味な気持ちになってしまった。最初からレベル上げっぽいことをしなきゃなんないのは考えものだなあ。いろんなキャラクターで遊べるのはいいんだけどね。

横スクロールのアクションRPGなのですが、テンポがちょっとゆっくりしているの。だから、スピード感がウリのシューティングゲームが好きな人にはちょっと物足りないかもしれません。それから、コンティニューができないのもつらいところ。グラフィックは雰囲気あっていいな。

業務用からの移植なんだけど、主にグラフィックが悲しい方向に変更されている。なのにいやらしい敵の動きはそのままだ。ストレスが溜まるんだよね、コウモリとか相手してると。それにコンティニューがないので、チビチビ倒して回復して……を繰り返さないとならぬ。うーん。

1月25日

夢ペンギン物語

カートリッジ
コナミ　5800円

かわいいペンギンのペン太が主人公のアクションシューティングゲーム。恋人の愛を得るために、ダイエットの旅に出たペン太が大冒険を繰り広げる。

すでにありふれているダメージ制なんだけど、大きくノリを変えているので、新鮮なイメージになっている。敵のタマ＝食べ物。食べ物を食べ過ぎると肥満でアウト。敵の放つ食べ物を避けながら、ドリンクを飲んでシェイプアップ。アイデアの勝利だよね。ただゲームは普通だな。

システム的にはけっこう新しいと思うんだよね。敵の弾が食べ物になっていて、これに当たるとだんだん太ってしまう。当たれば死んじゃうっていう、いままでの即物的なシューティングとは一線を画しているのだ。ただ、いかにも年少者向けの企画で、私には物足りなかった。

基本的にごく普通のアクションゲーム。でも、やせる→パワーアップ、太る→パワーダウンっていう設定はとてもユニークです。ダイエットしたスリムな体型じゃないとガールフレンドに嫌われちゃうなんてかわいそうよね。万里子は、太ってるペン太に愛着を感じちゃうわ。

あらかじめお断りしておきますが、独身男性ひとりでプレーしてもおもしろくないです。これは「やせたい」とか言ってる女性とプレーすることで、その本領が発揮されるゲーム。すごい軟弱で腰抜けな感じだけど、その間抜けさがよいのだ。条件さえ整えばかなりの好評を博すはず。

ゲームボーイ　1月下旬発売　ファイナルリバース-最後の逆転-　●東映動画　3400円込　カートリッジ　敵を撃ちながら、画面にレールを描くアクション。

ゲームギア　2月2日発売　サイキックワールド　●セガ　3500円　カートリッジ　横スクロールのアクションゲーム。さらわれた博士を助け出せ。

1月25日

ドラ ドラ ドラ

カートリッジ
ナツメ　5800円

一風変わったRPG風の麻雀ゲーム。すべての戦闘は麻雀で行ない、勝てばHP、MPがRPGのようにアップする。最終的には麻　で悪の親玉を倒すのだ。

麻雀ＲＰＧの融合型ゲーム。いちおうRPGモードはオマケっぽいけど、シナリオは３つもついてるし、それなりに遊べる。麻雀自体は、コンピューター側がズルをするいわゆるズル麻雀なわけだけど、打ちまわしがびっくりするほど速い。これだけ速いと、嬉しくなっちゃうよね。

麻雀自体はフツーのふたり打ち麻雀なんだけど、RPGモードっていうのがついてるところがこのゲームのウリ。シナリオが３つも入っている。ただ、いわゆるいつものロープレと思ってプレーするとちょっとちがうのね。あくまでも麻雀がメインで、ロープレ的要素はつけたしっぽい。

敵が現われるたび麻雀するのって面倒そうだけど、最初のうちは敵が弱いのでそんなにテンポが悪くならないの。でも、せっかちな人はきっとイライラしちゃうから、麻雀だけで遊べるモードがオススメ。コマンドの内容やBGMとかが、あの有名RPGにそっくりでおかしかったわ。

麻雀とRPGっぽいすごろくが合体したゲーム。戦闘シーンをほかの遊びにすり替えたRPGってけっこう多いけど、どれもやっぱ不似合いなんだよね。これも１戦闘が長すぎて冗長な感じ。それと敵がおしなべて早自摸早切りで、テンポが悪い。個人差もあるだろうけど……。うーん。

1月31日

ゴルフ グランドスラム

カートリッジ
ヘクト　9700円

グリップの握りやスタンスの位置、ティーの高さまでが自分の好みに調節可能なゴルフゲーム。トーナメントモードは最大４人まで参加することができる。

実際にゴルフをやってる人なら誰でも、前下がり、爪先上がりのライとかフェアウェイの芝目とかにつねに悩まされてるわけだけど、それを反映させたゴルフゲームは今までなかったんだよね。このゲームはその辺を初めて実現させたシミュレーション。ちょっと舌足らずだけどね。

またもやゴルフゲームのブームがやってきそうな予感のする今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか。任天堂の『ゴルフ』のころに比べたら、かなりの進歩をとげているよね。ただ微妙なアンジュレーションとかが、いまいちわかりづらい部分はある。ゲームとしてはおもしろい。

クラブの選び方や風向きに注意して、じっくり、じっくり落ち着いてプレーすれば、それなりの成績がだせるのです。設定が細かいので、ひとつのコースをまわるのにけっこう時間がかかります。多人数でも遊べるんだけど、ひとりで遊ぶのに向いているゲームだと思います。

さまざまな要素をこと細かに設定できる、ゴルフ野郎向けのゴルフゲーム。１ホールごとにプロゴルフプレーヤーのウンチクが入るんだけど、それがなんだかゴルフ番組見ているみたいでうるさい。ゲームのアドバイスならともかく、実戦のアドバイスされても困るんですが。

1月25日

ジャッキーチェン

カートリッジ
ハドソン　5800円

アクションスター、ジャッキーチェンが活躍するアクションゲーム。さらわれた恋人を助け出すのが目的。アイテムを集めると、必殺技を使うことができる。

主人公キャラを大きくしたり、横スクロールのスピードを一部速くしたりと、いろいろと工夫のあとは見え隠れするんだけど、どうもやっぱり普通の横スクロールアクションゲームなんだよね。強力な引きというか、そういうモノがないのだ。いわゆるファミコンの限界なのかなあ。

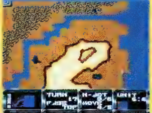
お笑い傾向の強いアクションゲーム。PCエンジン版と比べてそれほど遜色がないのはよろしいんじゃないかな。スプライトとかがちょっとチラつくけどね。難易度はやっぱりやさしめ。女の子、または小学生向きのアクションゲームなんではないでしょうか。愉快です。

普通の横スクロールアクションだけど、いろんな特殊攻撃ができるので、プレーしていて飽きません。ジャッキーがトゲ(?)に刺さったときのリアクション、本当に痛そうで笑えますね。各面のボスが大きくて凄みがあるんだけど、そんなに強くないから万里子でも気軽に遊べました。

小気味よいアクションゲーム。とてもオーソドックスで作りも丁寧。フィールドの構成がゲーム進行に影響を与える『スーパーマリオ』タイプのゲームだ。すんなりゲームに入っていけるのがいいなあ。強制スクロールとかがちょっといやらしいけど、メリハリがつくからいいのかも。

1月25日

GULCLIGHT -TDF2-



PCエンジンCD-ROM
パック・イン・ビデオ　7800円

近未来の世界が舞台のＳＦシミュレーションゲーム。３機のユニットが合体して誕生する、巨大ロボットガルクライトを操り敵の兵器を破壊するのだ。

パソコンから移植されたウォーシミュレーションゲーム。ごくノーマルなタイプね。ただ、CD-ROMを使ってるわりには、そんなにらしい効果がでてないのが残念。メッセージが英語ってのも、不親切だよなあ。ただヘックスじゃないぶん、初心者でもプレーできるかなって感じだね。

ヘックス表示のない、でもしかし典型的な戦闘シミュレーション。大容量がウリのCD-ROMでありながら、ビジュアル的にもシナリオ的にもあまりインパクトが感じられないのが残念。もう少しメリハリのある兵器やシナリオ設定にしてもらったらよかったのにいーと思う。

パソコン版から移植されたシミュレーションなのです。メッセージがすべて英語で表示されるので、日本語表示のモードもつけてほしかったな。CD-ROMだけにグラフィックとかサウンドは申し分ないですね。ユニットを移動させるときに、移動可能な範囲がひと目でわかって親切。

どのユニットも似たようなモノに見えて、なんか歩だけで将棋してるような感じがする。フィールドが単調なせいもあってか、全体がのっぺらしたメリハリのないものになってるの思う。飾り気のない、すっぴんのシミュレーションという見方もできるけど、物足りなさすぎるなあ。

1月25日

S.C.I.

PCエンジンHuカード
タイトー　7200円

アーケードの人気カーアクションゲーム『チェイスH.Q.』の続編。凶悪犯人の逃走車に弾や体当たりでダメージをあたえ、走行不能にして逮捕するのだ。

『チェイスH.Q.』のニューバージョン。操作方法がちょびっと変わって、敵にぶつけるのが射撃になった。あと、コースでイジワルな障害物が増えてるかな。イメージ的には『チェイスH.Q.』まんま。ただ敵に激突しないので、豪快感がなくなった。スピード感は相変わらずあるんだけどね。

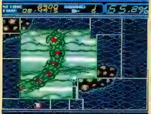
前作にはどっぷりとハマってしまった私なのだ。あのスピード感は、当時としてはビックリものだったのだ。ただ、今となっては……っていう気がしないでもない。『F-ZERO』なんていうゲームもあるしねえ（比べちゃいけないんだろうけど）。✚ボタンでのアクセル操作はつらいな。

あの『チェイスH.Q.』の続編なのです。今度は体当たりではなく、弾を撃って犯人を攻撃するの。前作にはなかった、仕掛けが用意されていて楽しいです。水のなかをズンズン走っちゃうなんてこのゲームならではです。爽快感は前作の『H.Q.』より薄れてしまったような気がするわ。

前作『チェイスH.Q.』のときは速すぎて難しいとか書いた覚えがあるけど、こちらは逆に遅すぎてスッキリしない。ああ、わがままだなあ……。飛び道具での攻撃がとって付けたようなフィーチャーで、ダラダラといい加減に撃つだけになりがち。緊張感が薄れたような気がする。

今週のおすすめソフト

1月25日 ヴォルフィード



メガドライブカートリッジ
タイトー　4900円

アーケード版から移植の陣取りアクションゲーム。自機をたてに操り敵キャラクターの移動できるスペースを少しずつ狭めていき、高得点を狙うのだ。

7 そのむかし大ヒットした『クイックス』のアレンジバージョン。ＰＣエンジンに続く移植版だ。メガドラもサードパーティーが大参入してきて、過去の名作がビシバシ移植されている。問題はその移植度ってわけで、この『ヴォルフィード』に関しては、かなりのセンじゃないかなあ。

7 例によって例のごとく陣取りゲームなのだ。PC エンジン版に比べて敵がデカくなった分、スタート直後が、なんか難しく感じられちゃいました。小さく囲んでいけば、敵も縮んでいくんだけどね。それにしても、メガドライブのコントローラーは操作しづらい。なんとかならんか。

7 以前に発売されたPCエンジン版よりも難易度が高く、よりアーケード版に近い感じです。99.9パーセントを狙いたいけれど、最初の面から敵が大きいのでかわすのが大変なの。だからルール(モード)が３種類あることと、難易度設定ができるのはホントにありがたかった万里子です。

5 エンジン版と違って、完全横画面のレイアウト。ちょっと違和感があるけど中身は同じだ。業務用準拠といってもいいんじゃないかな。ただし、純正コントローラーだとひどくやりにくくて、酔っぱらいの軌跡みたいなラインを引いてしまいがちだ。できればジョイスティックで……。

1月25日 ジノーグ

メガドライブカートリッジ
メサイヤ(NCS)　6500円

自機である鳥人間を操り、ショットと魔法とを使い分けていろいろなモンスターたちと戦うシューティングゲーム。ドロドロとしたグラフィックが特徴。

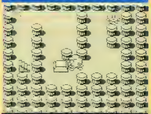
8 けっこうグラフィックがキモくて、なかなかの出色。パワーアップも小気味いいしね。『グラディウス』や『R-TYPE』などの一連のゲームがお気に入りの人なら、いけるかもしれない。ただし、例によって難易度はかなり高い。ゲーマーレベルの腕がないと、ちょっぴりつらいかも。

8 これはスゴイと言わざるを得ないね。『R-TYPE』で極まった感のあったドロドロの世界が、じつはまだ完結してなかったって感じ。ここまでやってくれちゃうと、〝エライで賞〟をあげたくなるのが人情というもの。難易度はムカつくほど高いけど、やりがいはアジアーだ。

8 グラフィックに力が入ってるシューティングですね。スクロールに変わった仕掛けがしてあったりして、プレーヤーを驚かせようっていう意気込みが感じられるの。大きくて個性的な（かなり不気味）ボスキャラが迫力満点。とても難しいけれど、やりがいがありそうなゲームです。

5 アイテム取って頑張りましょー、魔法もあるでよ、タイプの、いわゆるフツーのシューティング。キャラクターがかなり個性的で惹かれる。バックグラウンドを斜めに傾けるなど、画面操作に凝っていて見せてくれる。難易度はかなり高めだと思う。弾が雲霞のごとく飛んでくる。

1月25日 とつげき！ばれいしょんず



ゲームボーイカートリッジ
アトラス　3300円込

野菜王国の姫を救出するのが目的のアクションゲーム。旅するじゃがいもポテリンを操り、トマト姫をさらった悪人の巣、ふきの塔へと乗り込むのだ。

3 迷路クリアーゲーム。これでもか、これでもかとわかりにくい迷路が延々とつづくわけで、かなり緊迫感に欠ける部分がある。敵関係もシナリオも淡泊だしね。それにしても、どうしてみえない壁の面なんか作ったんだろうね。迷路で壁が見えなきゃ、どうしようもないと思うんだけど。

6 パズル的要素まで入っているアクションゲーム。塔をどんどん上ぼっていってお姫さまを助けるのが目的。いかにもゲームボーイらしいゲームと言えるね。ゲームオーバーになるとその面の最初に戻されちゃうのはちょっとつらい。パスワードコンティニューはあるんだけどね。

6 『パズルボーイズ』のキャラクターのポテリンくんが主人公なのです。見た目も〝パズルボーイズ〟に似ているけれど、パズルの要素はあまりなくて、アクションの要素が多くなっています。途中でサブゲーム的に『倉庫番』みたいなゲームがでてくる程度なの。もっとパズルがしたい感じ。

4 ひたすら迷路（というほどでもないけど）を歩くゲーム。途中『倉庫番』らしきゲームがあったり分かれ道があったりするわけだが、基本的には歩いて敵殺すだけ。飽きるかズルズルプレーしちゃうか、微妙な線じゃないかな。若干麻薬的なところがあって、少しハマリかけたのだった。

1月31日 エアロブラスターズ

メガドライブカートリッジ
KANEKO　6000円

アーケード版から移植の横スクロール超ハードシューティングゲーム。アイテムを取ると自機がパワーアップする。各ステージには様々なボスキャラが登場。

7 アーケードからの移植版。『ヴォルフィード』と同様に、家庭用ゲーム機では最初はエンジン版で登場している。グラフィックがちょっと細やかになってる以外は、エンジン版とさして変わってない。オーソドックスな横スクロールタイプの美麗グラフィック版って感じ。難易度は高い。

6 敵の分裂症的な攻撃パターンが意表を突きまくってくれちゃう難しいシューティングゲーム。アレレ⁉ と死んでしまうパターンが多くて、ちょっと驚いてしまいました。コンフィグレーションがついてっからいいんだけどね。フェイズ３の空中シーンのビジュアルは爽快。

8 バラバラバラっとでてくるパワーアップアイテム。万里子はいつもひとつしか取れないけど、たくさん取れたら気持ちいいだろうな。なんといっても、ふたりプレーができるのは心強いですよね。スピード感がいっぱいで、シューティングとしての爽快感はなかなかのものなのです。

5 業務用準拠だけど、こまかいタイミングとかプレー感覚が少し違う。業務用にこだわる人にはかなり気になる違いだ。そうでない人にとっては、どうでもいいことなんだけどね。業務用もそうだったけど、４面以降劇的に難しくなるんだよね。これはなんとかして欲しかったなあ。

今週はメガドライブとエンジンが元気がいい。『ヴォルフィード』、『ジノーグ』、『S.C.Ｉ』あたりかなあ。実際のゴルフで100が切れない人は『ゴルフグランドスラム』ね。ただ、どのソフトもあと一歩!!

もうこれしかない『ジノーグ』。はっきし言って、シロートの人にはオススメしませんけど、その筋の人なら、きっと満足していただけるんではないでしょうか。難しいです。『ボンバザル』あたりも、ね。

今回の万里子のオススメは、『エアロブラスター』と、スーパーファミコンを持ってる人なら『グレイトバトル』かな。『ジャッキーチェン』は持っているハードに合わせてですね。個人的にはエンジン版が好き。

リンクス野郎には『ロードブラスター』かな。ドラッグな感じだ。あとはエンジン版の『ジャッキーチェン』、彼女がいるとか女のコのツテがあるなら『夢ペンギン』でしょうか。ひとりじゃつまんないよ。

※価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号に掲載します。　※数字は10点満点の総合評価です。

Software Impression

ソフトウェア
インプレッション

「今年こそは！」と思ったものの、あいも変わらぬゲーム三昧の日々。こんなことでは……まっ、いーかな!?

エアロブラスターズ　ハドソン　発売中　6500円

やっぱりシューティングはおもしろいっ！

カネコというメーカーをいっきにメジャーにしたヒット作「エアバスター」がゲーセンに登場したのは、まだ記憶に新しい。ソイツにアレンジを加えて、PCエンジンに移植したモノが、このエアロブラスターズ」だ。こんなに早く移植してもらえるとは、シューティング大好き人間の僕としても、涙を流して喜んでしまうなあ。

移植ソフトは、オリジナルと比較されることを避けてはとおれないが、その点では合格点をあげたいほどの仕上がりを見せてくれている。緻密な背景が多重スクロールするあたり、「PCエンジンでここまでできるのか」と驚くほどだ。ゲームスタート直後の、巨大空母"ブラスターベース"からの発進シーンもみごとに再現されているのがうれしい。凝った演出はアーケード版大ヒットの理由のひとつ。こういうシーンがカットされずに残されているのも、当然といえば当然かな。ほかにも1面のボスが出現する直前に、すさまじい攻撃で街を一瞬のうちに廃墟にしてしまうシーンもあったんだけど、こちらのほうはフェイドアウトでお茶をにごしている。この辺はハードの限界なのだろうか、じつに残念だ。こうなると、やはり、アーケード版の基板がほしくなってしまう。ゲーマーの悲しい性である。

つぎにサウンド。音源などに関してはアーケード版にかなうワケがないので、純粋に曲のことだけを言おう。とくに自新しさこそないものの、これはこれでいい曲だと思う。やっぱりシューティングゲームの音楽はノリがよくなきゃね。曲にノって敵の攻撃を華麗に見切りつつ、嵐のように弾をブチ込む！　そんなわけで、曲はけっこう気に入っているのだ。

難易度はちょっと高めに設定されているようだ。1面は楽勝だが、2面の高速スクロールや、3面の敵の硬さなどで、ややてこずった。4面からは自機に慣性がつき、操作がしづらくなるし、やっかいな敵もバンバンでてきて調子が悪い。5面に突入して、斜めスクロールの地帯までくると、もうパニック。残機数も、コンティニュー回数もドンドン減らされていってしまい、最終の6面のボスはおろか、5面のボスの顔さえも拝めない。腑が悪いんだろうといわれても困るが、後半の鬼のような攻撃には手も足もでないというのが現状だ。どうせなら、プラスターシステムと一緒に慣性制御システムでも開発してくれれば……などと画面に向かって語りかけてしまうぞ、ほんとに、もう!!　せめて初心者用のモードでもつけておいてくれれば、なんとかなったかもしれないのに。

まぁ、いろいろと言いたいことを言ったが、総合的にみて、いいゲームだと思う。オリジナルと比較しても違和感がないし、バランスもいい。この調子でメガドラ版も発売してほしい。必ず買うからよろしくね。

ファンキー小野(電話がほしい)

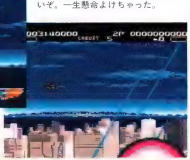
戦ってて一番楽しいのがこいつだ

え～いっ!! うっとうしい!

コイツは4面のボス。個人的に一番気に入ってるキャラなのだ。小さなロボットを、クモの子を散らすように出してくる攻撃パターンがカワイイ。慣しがいのある、楽しいボスキャラなのだ。

■敵が強ければ強いほど、倒したときの感動も大きくなるというもの。まあ、コイツ自体はそれほど強くない敵なんだけどね。

■巨大空母よりブラスターズ発進！アーケード版と比べても見劣りしないグラフィックがすばらしいぞ。



■このニクイほどカッコイイ演出には度肝を抜かれたが、このレーザーは怖いぞ。一生懸命よけちゃった。

ゴモラ・スピード　ユービーエル　発売中　6700円

あ〜疲れた、あ〜楽し、あ〜疲れた…（繰り返し）

なんか、ソフトがいっぱい出るようだ。ソフト発売スケジュール表なんかを見てると胸ヤケがしてきそうな量だぜ。大量生産時代である。過剰供給でもある。真剣にアミューズメントを追求しているメーカーもあるが、どう考えてもゲームというモノをナメているとしか思えないメーカーもある。

なんかグチっぽいな。でも、さっきゲームの樹（発売済みソフトがぎっしり詰まった、ファミ通のゲーム町敵庫）を漁ったら、クロ〇ゲーばっかだったんだもん。多量にプレーしたんだが、遊べたのはその中の約20パーセント程度。俺ってそれほど食わず嫌いじゃないんだぜ。なんでもやるよ、ホント。

まあ〇ソゲーのコトはほっとこう。遊べたゲーム20パーセントのうちでハマってたゲームのことを話す。『ゴモラ・スピード』である。

久々におもしろいアクションゲームに出会った気がする。マジな話、ロクなのないでしょ、最近。クロスビューの点数の推移を見てもよくわかる。俺なんかプー太郎だからハッキリ言っちゃうが、最近はゲームの質が落ちていると思う。まあ、一部では質が上がってるんだけどさぁ……。お、またグチっぽくなってしまった。

さて、このの『ゴモラ・スピード』は、自機のゴモラちゃんがムカデのような体で敵を囲んでやっつけるゲーム。ゴモラちゃんは、自分の体の節のようなパーツを食べて体長を伸ばすことができる。で、体長が十分に伸びたところで、長くてクネクネ動く体で敵を囲んで倒す。お尻から爆弾を出すこともできる。たったこれだけのゲームなのだが、かなり熱中できる。

まず、操作性がとてもいいこと。アクションゲームの要だね。コントローラー操作がバチシと画面に反映する。プレーヤーが操作に慣れるとか慣れないとか、そういうことは別に、すぐにゲームの世界へ取り組める。アクションゲームたるもの、このぐらいの操作性のよさを持っていなきゃダメだ。

それから、ゲーム進行が非常に親切なこと。序盤の面をクリアしていけば、自ずとゲームのルールがわかる。一応、英語で説明が出るのだが、そんなもん読まなくてもルールがわかるのだ。面が進んでゆくうちに、敵の種類も多くなって、攻略のテクニックがだんだんと身についてくる。

ふつう、こういった段階的なルールのゲームって、何度も死んだりして、それなりの鍛錬が必要だが、このゲームはとくにそういうことを意識しなくても自然に上達する。そんで、ある程度上達したころに、ちょっと強めのボスが出てくる。でも、ボスだからといって、特殊な攻略術なんかはいらんのだ。それまでに覚えたテクニックだけで、ボスは倒せるってわけだ。ゲームの難易度の進行とプレーヤーの成長をよ〜く考えて作ってある。初めての人でも、スーッとゲームに入っていける。

あと、ゲームをしていくとつくづく感じることなんだけど、緩慢さと緊迫感がバランスよく交互に訪れる。緊迫した場面では、反射神経が要求されるが、緩慢とした場面ではゆっくり休める。強制的にアクションしなければならないということはなく、「さて、あのいまいましい敵はどうやって殺そうかな」などと考えるゆとりが持てる。

ゆとりがあるということは、つまり、プレーヤーがゲームの進行をある程度コントロールすることができるということ。「アクションゲームにゆとりなんざぁあっちゃイカン」などと言う人もいる。しかし、ゲームマシンごときに強引に頭の中をパニックにされ、おめおめと敗北感を味あわされてたまるものか、ケッ。本気になりゃコンピューターなんかコテンパンだぜ。だから、ちょっとぐらい考える時間もくださいネ、というわけ。しょせん、主人公は人間。システムのボスは人間なのです、だ。

★アクションゲームというのは、首鈴に向かいつつ、血圧や脈拍を高めるゲームなのだ。このゲームがまさにそうだ。

では、敗北感や頭パニック状態がないゲームなのかといえば、そんなことはない。緩慢→緊迫→緩慢→緊迫……の緊迫の部分では、人間はやっぱり頭パニック状態＆反射神経勝負モードになる。そして、操作の間違いが死を呼び、自分の操作テクニックに敗北感を覚えちゃうのだ。

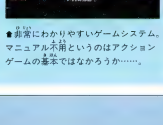
いろいろグチャグチャと理屈をこねたが、結論としてはトータルバランスに優れたゲームだといえよう。お、トータルバランスだって、なんかクルマみたいだなぁ。あと、「このゲームってプレーヤー本位に作られてるんだなぁ」と感じた。「UPLってやるじゃんやるじゃん」とも感じた。座布団8枚。

隼一郎(4.3BSD)

単純なシカケに熱中、これがゲームだ!!

ゴモラちゃんは、食って囲んで爆弾出すことしかできない。だからよい。もしゴモラちゃんがオプションレーザー付けたりしたら興ざめ、というよりこのゲームはクソゲーになってしまうのだ。単純だからこそ楽しめるということを諸紙のうちに証明しているのだ。わかった？

●敵は、囲むことでしか倒すことができない。この制約が、プレーヤーの頭脳を刺激してくれる。いいバランスだ。



★非常にわかりやすいゲームシステム。マニュアル不用というのはアクションゲームの基本ではなかろうか……。

F-ZERO 任天堂 発売中 7000円

ヒョーッこの曲がりっ！ ケツが浮くぜ

「おおっ！」。おもわず声が出る。初めて『F-ZERO』を目の当たりにしたとき、つい歓喜の叫び声を上げてしまった。それは、コーナリングシーンが今までになく、派手でリアルでエキサイティングだったからだ。ゲームにここまで感動させられたのは、何年ぶりか。

反射的にコントローラーを握りプレーする。「シュォォーッ」直線を加速する。「速い」。しっかりとスピードを感じることができる。今までのレーシングゲームとは違う。あきらかに違う。

コーナーだ。親指に力を入れ、グッと曲がる。「シャーッ」。車体がドリフトしてるぜぇ。このヘアピンを曲がる感覚っ、なんというい！　思わず腰が浮く。

しばらくして、ＬＲボタンを使ってのクイックなコーナリングを修得。コーナーがさらに楽しくなる。ＬＲボタンを押すことによって車体が傾く。荷重を移行してのコーナリング。これはバイクのコーナリングだ。気持らいいぜ。Ｓ字コーナーで車体を左右に振って、クリアー。気分がいい。バイクで箱根のワインディングを攻めているような感覚が脳裏をかすめる。

うーっ、乗りてえ。バイクに乗りてぇよう。私はいま拷控でダメ。脳立て伏せもできない。くそったれっ。しかし、このゲームをプレーしていると、現在乗れない状態にあることも手伝って、どうしてもバイクを思い出してしまう。実際、ゲームをプレーしていてノリにノッてくると、まず体が左右に傾く。さらに熱がこもってくると、腰掛けている回転椅子がコーナーのたびにクルクルと回りはじめる。そしてついに爆発すると、椅子を蹴り倒し、大重にまたがりプレーするのだ。ハッハッハーッ。

しかし私をこれほどまで熱中させるとは。拷控がなかなか治らないわけだ。だが、私は生粋のゲマー。やらないわけにはいかない。そして、このゲームがこれからのレーシングゲームに多大な影響を与えるほどの革新的なゲームだと、認めているだけになおさらだ。

なぜ？　あの独特なコーナリング、スピード感覚が出せるのか？やはり、それはスーパーファミコンの機能を最大限に使いきったプログラムにある。回転、拡大、縮小機能。これがすべてだ。いままでの３Ｄレーシングゲームでは、まず遠くが細くなっている道を画面に表示。そして、それを走査線ごとに左右に動かして、左右にうねった道を作っている。だが、これでは制約が多すぎる。まず、逆走ができない。それに強烈に曲がり込んだヘアピンを表現することができない。そしてスピード感がでにくい、と３拍子も揃っている。ダメだ。

これが回転、拡大、縮小機能を使用した場合。まず、データの段階から違う。以前、ファミコンで発売された『Ｆ１レース』を思い出してもらおう。あの上から見たトップビューのやつだ。データはあれ。そしてカメラを自機の後方にセット。さらに拡大、縮小機能で、走査線を画面の上のほうは縮小をかけて、下のほうは反対に拡大させてやる。すると通常の『F-ZERO』の画面になる。あとは回転機能で逆走なり、きついヘアピンなりを表現すればいい。結論をいうとこの機能は、『Ｆ１レース』を『F-ZERO』に変えてしまうほどすごい機能なのだ。

そして、『F-ZERO』にはもうひとつの楽しみ方がある。タイムアタック。限界への挑戦だ。これが熱い。コンマ01秒の戦いだ。この原稿を執筆しているいま、うすぼけた羽田と同タイムだ。限界に近いとこういうケースは、よくある。だが、それは許されない。本当は私のほうが千分の１秒、勝っているかも知れないのだ。だが、千分の１秒単位で計測すると、誤差が激しいらしい。すでに百分の１秒でも多少の誤差はあるので、千分の１秒の表示をしたところで、どうにもならない。そんな計測誤差のことが気になるぐらいギリギリの勝負。「もういいや」といって脱落していく者もいる。厳しい世界だ。だからこそおもしろく、生き残った者はハイローラーとなる。

渋谷洋一（洞窟先生）

↑デスウィンド。横風が吹き付けるステージ。この風ははっきりいってむかつく。プレーしてるとイライラしてくるぜ。

緊急対談

最新作はひと味違うぞ!!

気になる「FFV」の動向をキャッチすべく、スクウェア開発陣をまねいて、座談会が開かれた。新キャラクター、新システムが次々と判明してきたぞ。

ファイナルファンタジーV

スーパーファミコンでのグラフィックは見モノだ

――スーパーファミコンで、しかも『Ⅳ』もり先に『Ⅴ』が発売されるってことで、毎度のことながらいろいろと驚かせてくれるスクウェアさんなんですけど、今度の『FF』はいったいどうなっちゃうんでしょう？　ってことで今日はお集まりいただきました。『ドラクエ』『FF』ともにスーパーファミコンで発売されることになりましたけど、スーパーファミコン版の『FF』はいったいどういうふうになっちゃうんですかねえ？

坂口　へんな話ですけど、『ドラクエ』と、『FF』を比べてみると、『FF』って想像しやすい部分が多いんじゃないですか？　もし、『ドラクエ』の新作がどういうものになるのかって質問を出したら、みんながみんな、違う答えを返してくるでしょう？　『FF』はどっちかっていうとビジュアル的要素が強いんで、そういった意味ではみなさんの期待どおりになると思いますよ。

――アイテムの数なんかは、いったいどうなるんですか？

坂口　アイテムの数を決定するにあたっては2種類の意見があったんですよ。大人のユーザーからは、多すぎて覚えきれないって意見があったし、逆にいっぱい出てくるから嬉しいっていう意見も多かったし……。まあ、『FF』の特徴として、イイっていう人が半分いる限り続けてもいいんじゃないかな。最後のダンジョンなんかに関してもそうですよ、ファミ通さんには誌上でかなりたたかれちゃいましたけどね(笑)。

植松　マンガにまでなっちゃうんだもん。あそこまですることはないと思うなぁ(笑)。

ダンジョン内でセーブできるし回復も可能に!?

――でも、正直な話、『Ⅲ』の最後のダンジョンについては作る側として、どういうふうに考えてるんですか？

坂口　発売直後は「難しすぎるから、もう、あぁいうのはやめてくれ」っていう苦情が多かったですよ。「サラリーマンは1日3時間くらいしか遊べないんだから、3時間でクリアーできないダンジョンなんか作るな」っていうんですよ。でも、このごろはなくなりましたね。

――それは、もう、諦めちゃったからじゃないんですか(笑)。

坂口　いや、そう言って大人たちがそれでも諦めずに解いてくれたんだと思いますよ。

植松　やっぱり苦労しただけに、解き終えたあとにはそれなりの充実感があると思うんです。それで喜んでもらえるとうれしいんですよ。6000円以上も出して買って、最後のダンジョンがキツイからやめちゃうっていう人は、現実的には少ないと思うんですけどね……。まぁ、あの長さがベストだと言ってるわけじゃないですけどね。でも、やっぱり、あそこまでたたくことはないんじゃないですか(笑)。

――僕も、言われてるほどには長くは感じなかったですけどね。

坂口　短かったっていう人だっていましたよ。

植松　ほんと？(笑)

――でも、ダンジョンのなかでセーブできないっていうのは、けっこうツライですよね。

坂口　うちの開発の人間のなかには、パソコン版の『ウルティマ』みたいに7、8時間かけてやったのにクイズの答えを1回間違えただけで、最初までもどされちゃうシステムを好むヤツがいっぱいいますから。でも、『Ⅴ』ではセーブできるようにするつもりですよ。1日に2時間とか、3時間とか、遊ぶ時間を決められている子供たちにも楽しんでもらえるようにしますよ。

今回ご出席のみなさま方

■㈱スクウェア、開発部、開発部長、坂口博信さん。今度も驚かせますからね

■㈱スクウェア、広報部、マネージャー、平田裕介。コワかピしまたですから

■㈱スクウェア、開発部、石田裕美子。「TOP30の一位をめざしてます」

■㈱スクウェア、開発部、「マネージャー、植松伸夫。音楽も聞かせますネ！」

好評の召喚魔法さらにパワーアップして登場だ

――それは、ありがたいですね。ところで『Ⅲ』を解き終えた人ってどのくらいいるって思ってますか？

植松　どうなんでしょうね、プレーした人全部に聞いてみたわけじゃないから、あくまで感じなんですけど、なんだかんだ言いながらも半分以上の人たちはクリアーしてるんじゃないですか。発売されてからも、もう、かなり時間もたっていますからね。

――どのくらいの人に最後まで解いてほしいと考えてます？

坂口　そりゃ、もちろん100パーセントですよ。『Ⅲ』だって、そのつもりで作ったんですけどね。べつにイジワルしようと思って作ったんじゃなくて、あのくらいの難しさなら、みんなクリアーしてくれるんじゃないかという考え方だったんです。そこらへんは感覚の違いですかねぇ……今だから言うんですけど、暗闇の世界に入ってからでもHPや、MPを回復できる場所があったんですよ、最初はね。モニターの段階でちょっと失敗したのかもしれませんね……ゲームをやってくれる子供たちの数がそろわなかったんですよ。だから、同じ子供が3回も4回も解くような格好でバグ出しすることになっちゃったんです。そしたら、当たり前の話なんですけど何回も解いてるもんだから、簡単に最後までいっちゃうんです。そばで見てて、あまりにも簡単にいくもんだから、回復する場所をカットしちゃったんです。

――そんな行きさつがあったんですか。でも、アレってふたつのダンジョンがくっついてできたって聞いたんですけど……。

坂口　それは『Ⅱ』ですよ。ジェイドとパンデモニウムがくっついたんです。『Ⅱ』は、もっとチューニングがうまくいかなかったんですよ。テストプレーしてくれる子供たちがぜんぜん集まらなくって、あんなバラバラなチューニングになっちゃったんです。

植松　そう、あんなバラバラなチューニングで人気が出たのが不思議なくらい(笑)。

坂口　でも、裏を返せば、それくらいシビアなことをやりたかったんです。『ドラクエ』との違いをもっとクッキリとだすためにワールドマップとかも、外しちゃおうかともね……けっこ悩みました。

――僕は『ＦＦ』は『Ⅲ』から始めたんですけど……。

坂口　全部やってください。

――『Ⅲ』の次に『Ⅱ』をやったんですよ。

坂口　そりゃ、かったるくてしかたなかったでしょう。『Ⅰ』なんて、もうできないんじゃない？(笑)。

――それが今、じつは『Ⅰ』をやってるんです。

坂口　今、『Ⅰ』をやってたんじゃゆっくり過ぎるでしょう？　メッ

全部をはき出すぞ!!―坂口

『ＦＦⅢ』を作り終わったときには力つきた感があり、もう物は作れないのでは、などと思ったこともありましたが、いま考えるとけっこうやり残したことも多く、意外とフツフツわきでるものがあったりします。半年あれば人間たまるものですね。『Ⅴ』で思いきっり吐き出します。それと、今回は、あんまりマニアックにならないよう気を付けます。今までのファンの期待も裏切りませんね。

セージなんかにしても。僕は個人的には『Ⅰ』が一番好きなんですけどね。

――3本ともクリアーした人って みんなそう言いますね。

坂口　社内的にも、その声が高いですよ。『Ⅰ』が一番――生意気作ったんじゃないかって(笑)。

――でも、ホント言うと手を付けたのは『Ⅲ』のほうが先なんです。ところが、魔法が成長するっていうシステムになじめなくて……。

坂口　『Ⅰ』は魔法は少ないし、アイテムも少ない、ああいうスッキリした感じのほうがとっつきやすいのかもしれませんね。

――『Ⅰ』では同じレベルの魔法が4つあっても、3つまでしか覚えられなかったでしょ、あれは意図的なものですか？

坂口　そうです。選択する楽しみっていうか、どれが本当に必要なのかって真剣に選ぶでしょう？

植松　そういえば、あのころには魔法を買うっていうシステムはほかにはなかったね。

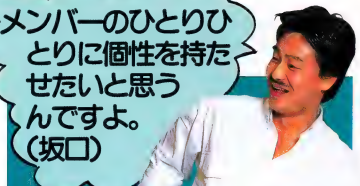
――『Ⅲ』に出てきた召喚魔法はかなり評判が高かったと思うんですけど、『Ⅴ』にも出てきますか？

坂口　まだ、はっきりとは言えませんけど、たぶん。もちろん、出すときには、もっと派手にしようとは思ってますけどね。

――オーディンなんかカッコよくって好きだったから残してほしいんだけどなあ……。

坂口　ああ、あれですか。じつはあれ、画面を分割スクロールすることができたんで、ああいうスタイルになったんです。だから、システム上いっぺんにやっつけることしかできなかったんです。

パーティーメンバーのひとりひとりに個性を持たせたいと思うんですよ。(坂口)



☛「今回も、最後のダンジョンはけっこう長くするつもりです。でも、セーブとか、回復する場所もあるから心配しなくても大丈夫です」

☛「召喚魔法？　まだ、はっきりとは言えませんけれど、出すからには、もっと派手にしようと思ってます。どうなるか、楽しみに待っててください」

どうやら今回も忍者が登場するらしいが……

キャラクターが恋をしちゃう……!? なんだかとってもスゴくなりそうだ

――『Ⅴ』のストーリーは、どういった感じになるんですか？

坂口　もっとキャラクターに感情移入できるようにしようと思ってます。『Ⅲ』のパーティーは4人だったのに、実際の話、ひとりに凝縮されてしまったようなイメージですよね。4人で行動してる気分にさせてくれるのは戦闘シーンぐらいで、ストーリーのなかでは4人をまとめたひとりに対して語りかけられてるっていう感じでしょ？　いままでで言えば、『Ⅱ』に近いかもしれませんね。ひとりひとりが個性を持っていて、パーティーの人数にしても、どんどん増えていくパターンにはしません。場所によってはひとりぼっちのパーティーになっちゃったり、いきなり主人公がいなくなっちゃってもいいんじゃないのかな。

――『ラストハルマゲドン』みたいにパーティーのメンバーひとりひとりに対してイベントが設けられてるとか……。

坂口　うーん、ちょっと違いますけど。『Ⅲ』のときよりも、もっとそれぞれのメンバーがストーリーに関わってくるようなかんじです。もちろん、まわりの人たちとの関わりあいかたも、もっと細かくしたいですねえ。恋とか愛とかホノボノしたものも入れたいんです。

――ということは主人公たちには性別があるわけですね。

坂口　ええ、女でやりたいっていう人だっているわけだし。

――性別をつけることで、男にしか使えない武器みたいなものを作ろうとか考えてますか？

坂口　そういうのは考えていませんね。

――で、ストーリーの上での目的

『FFV』すっぱぬき対談

っていうのはどうなるんですか？

坂口　最初はあんまり見えないようにしてあるんです。主人公は最初は孤独な感じなんですよ。悪者でね。すべてのものに対して失望して、孤独の旅に出かけは……そんなところからスタートするんですよ。それでね、その主人公っていうのは、最初からある程度の力を持っているんです。最初のころの戦闘なんか相手が弱すぎて驚かされる……そんなチューニングにしてあるんですよ。

回転拡大縮小をフルに活用してビックリさせる

――「ＦＦ」といえば、きまって話題になるのが乗り物なんですけど、今回はどうなるんですか？
みんなが期待してますから、少しだけでも聞かせてもらえませんか。

坂口　拡大、縮小が使えるんで、いろいろと考えているんですけどね、まだ、あんまり言えないんですよ。でも、一番縮小した状態から墜落したら、かなり迫力あるシーンになると思いますよ。

――え、まさ「Ⅲ」のときみたいに墜落しちゃうんですか？

坂口　あれって、けっこう嬉しかったでしょ？　だから、もしかしたら、またやるかもしれませんね。

――そういえば前作で、インビンシブルのスピードが速すぎるんじゃないかっていわれてませんでしたっけ？

坂口　そういう声はけっこうありましたね。最後の船なんだから16倍速にしろとかね(笑)。まぁ、速くしようと思えばいくらでも速くすることはできるんです。拡大、縮小とかしなければね。速くしますか？　ご希望ならやりますよ(笑)。

――速いのに慣れ過ぎちゃうっていうのも考えるのですけどね。

坂口　『Ⅰ』のときの４倍速だって当時としては驚異的なスピードだったんですよ。そのうちだんだん速さにカラダがなれてきちゃったんじゃないですか(笑)。

あと、チョコボみたいな生き物はどうなるんですか？

坂口　一応、ふたつぐらい入れようと思っているんですけど……天野さんに発注している段階でまだ、キャラクター自体はできていないんですよ。まぁ、１匹は例のアレなんですけどね……。

――イジワルしないで教えてくださいよ。

坂口　うーん、言いたいのはやまやまなんですけど、どうしようかなぁ……言っちゃいましょうか。黒××××なんですよ。こいつはチョコボよりちょっと野生味が強くって空が飛べるんですよ。

――えー!!　そりゃスゴイですね。どこでも自由に飛べちゃうんですか？

坂口　そこまでしちゃうとおもしろくないでしょ。コイツはね、着地にちょこっと問題があるんですよ。

――スーパーファミコンになったということで音楽面で新しく追加されるものってありますか？

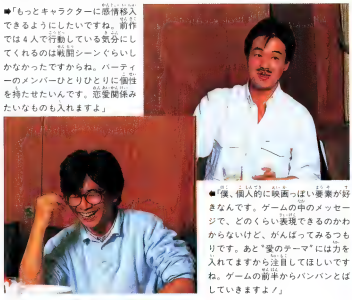
植松　"愛のテーマ"が入りましたよ。

――なんですか、それ？

暗黒戦士って何者だろう？

ストーリーだけじゃなくゲームバランスが重要!!

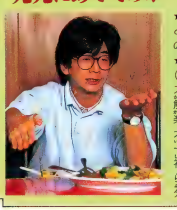
植松　さっき、坂口が言ったでしょ、恋愛関係みたいな要素を絡めていくって。僕、そういうの大好きなんですよ。映画っぽくて。男女のしがらみみたいなものをゲームのなかのメッセージでどこまで表現できて、プレーしている子供たちが、どこまでくみとってくれるかはわかりませんけどね。でも、制作サイドとしてはひとつのポイントだという意識は持っているんですよ。今回は特別に恋愛関係のシー



➡「もっとキャラクターに感情移入できるようにしたいですね。前作では４人で行動している気分にしてくれるのは戦闘シーンぐらいしかなかったですからね。パーティーのメンバーひとりひとりに個性を持たせたいんです。恋愛関係みたいなものも入れますよ」

⬅「僕、個人的に映画っぽい要素が好きなんです。ゲームの中のメッセージで、どのくらい表現できるのかわからないけど、がんばってみるつもりです。あと"愛のテーマ"には力を入れてますから注目してほしいですね。ゲームの前半からバンバンとばしていきますよ！」

発売にあててのホープ(願望)―植松



★次回作にむけての十分な休息をとりたい。★スーパーファミコンの音色作りを徹底的に研究したい。★私たちにもできる環境保護運動(道にタバコを捨てない、フロンガス使用製品を買わない、欲求不満解消のために物を買わない)。★音楽的不満を解消するために自分のオリジナルアルバムを制作（金は一銭もいらないから頼めてくれ―、社長！）したい。★すべての人から学び、すべての人に教える。自分のに貯金がしたい。

個人的に映画っぽい雰囲気が好きなんです。"愛のテーマ"を恋愛関係のシーンで流しますよ。(植松)

ンだけに流れる音楽を考えてるんです。

――その曲はけっこう長いんですか？

植松　まぁ、メッセージの量にも関係してくるんですけど、長くなるでしょうね。

坂口　うん、キャラクターなんかも恋愛シーン専門のやつをつくったらおもしろいかもね(笑)。

――それがラストシーンになるわけですか？

坂口　最後じゃないですよ。もう、のっけからバンバン出しちゃうつもりです。

――なんか、ここまでの話を総合するとテーマ、愛と勇気と……みたいな感じですね。

坂口　テーマっていうことじゃないですけどね。ただ、『Ⅱ』でヨーゼフが死ぬところが一番ショックだったって人が多いでしょ？　あれってのはヨーゼフが死ぬイベントがすごいんじゃなくて、テレポの使えないダンジョンを苦労してクリアーして、やっと出口が見えてきて、「あー、やっと終わった」ってところで死んじゃうからショックが強いんだと思うんですよ。だから、小説みたいに単なるストーリーの流れだけで感動させるんじゃなくて、ダンジョンなんかを使ってプレーヤーの心理を利用したイベントをたくさん入れたいですね。たとえば、ある場所にたどり着くころにはパーティーは瀕死の状態になるようにモンスターのバランスをとっておいて、そのときの心理状態に応じたイベントを用意しておくとかね。

――そのへんの演出とかは、もう考えてあるわけでしょ？

坂口　そりゃ、もう、かりり時間をかけてね。まだ、途中ですけどね。

植松　数が多いですからね。

坂口　そう、ものすごくいっぱいあるんですよ。

――絶対に泣かせてみせるぞ、みたいな自信がありますか？

坂口　そりゃ、もちろん。あとは効果音のタイミングと、ビジュアルとメッセージとのバランスの調整ですね。ただ、ここで泣かせようとか意気込んでいるとけっこう失敗しちゃうケースが多いんで何種類かのメリハリをつけなきゃいけないとは思ってますけどね。

植松　やるんだったら、ちゃんとやろうって、みんなで決めたんですよ。中途半端はやめようって。これまで3本作ってきて、あそこはこういう順序で、こんなメッセージが入ったら、もっとよくなったはずだ、っていう反省にもとずいてますからね。だから、今度の作品が勝負だとおもってます。

坂口　うん、前作では、演出ってところまではいってなかったからね。

植松　今までの3本は予告編だったんですよ。

坂口　それじゃ、まるで『ドラクエ』だよ(笑)。

――あと、気になるのがエンディングなんですけど。

坂口　今回はきちんと作ります。まだ、企画はできてないんですけどね。

平田　あ、今、企画はできてるけど、まだ言えないってことにしてくれないですか(笑)。

――でも、あーゆうのって最後にボコっとつくれるもんなんですか？

坂口　だいたい、終わる2ヵ月ぐらい前からスタートしますね。

植松　ただ、そこでまた容量が問題になってきちゃうんですよ。

――もちろん、今回もクリスタルが登場するんでしょ？

坂口　最初はやめようかと思っていたんですけどね。でも、やっぱりフシメ、フシメにはなにかが起きないといけないですからね。ほかのモノにしてもよかったんだけど……まぁ、ここまでやってきたんだからって気持ちでね。

――グラフィックがすごくなった

ボタンの配列を自分で選べる!? コイツは便利だ

――スーパーファミコンはボタンが4つあるわけでしょ、そのへんでなにか考えてます？

坂口　コンフィグというのを流行らせてやろうかと考えているんですよ。画面にひらがなで"こんふぃぐ"とか出ちゃうわけですよ。ボタン配列を自分の好きなように変えられると楽でしょ。Lボタンを Aにしてセレクトを Bにしちゃえば、片手でゲームができちゃうでしょ。

―ホントですか!!　だけど、それじゃアスキースティック L 5が売れなくなっちゃいますよ(笑)。

坂口　あと、ウインドーの色なんかも変えられるようにしたいね。

――かなりマックにこだわっているみたいですね。

坂口　『Ⅱ』のときからアイテムのウインドーのなかにゴミバコを登場させているんですけど、今回から、このゴミバコが動かせるようになるんですよ。クリックして動かすと好きなところに持っていけるんですよ。

――それはウインドーのなかの話でしょ？

坂口　そりゃそうですよ。外には出せません。

植松　外に出せると町の中にゴミバコが置けるから美化運動に協力できていいでしょうけどね(笑)。

今度はどんなスタイルでクリスタルが登場するか

広報担当からのメッセージ!!

新しいソフトの発売が決まると私たちもワクワクしてしまいます。早くみなさんにプレーしてもらいたい！という気持ちでいっぱいです。なるべく早く、新しい情報を公開できるように最大の努力をしていくつもりですので、ファミ通の読者のみなさんも期待して待っていてください。

(平田／石田)

『FFV』すっぱぬき対談!!

んですし、クリスタルが光っちゃったりするんですか？

坂口　どうですかね。フラッシングでも使ってみますかね。

――そのクリスタルによってジョブチェンジできるとか？

坂口　あ、そういうのやめたんです。前作までの流れは忘れてください。

――職業はなくなっちゃうんですか？

坂口　いえ、職業自体はちゃんとありますよ。まぁ、どうなっているのかは開けてみてのお楽しみってやってですかね……。

――ジョブチェンジはなくなっちゃうんですか……。

坂口　ええ、あれは人気あったみたいですけどね。でも、あれ以上職業を増やしちゃうのも安易でしょ。魔法もアイテムも職業も増えました……なんてのは。

戦闘シーンは今までにない画期的システムだ!!

坂口　企画の段階で、最後のダンジョンを1層にしちゃおうかっていう意見もあったんですよ。だけど、やめました。セーブや、回復ができるからいいでしょ。もう、思いっきり長くしちゃおうかな、あ、こんなこと言ったら誰も買わなくなっちゃうかな(笑)。

――視覚的な面でダンジョンに変化がありますか？

坂口　今度のダンジョンはキレイですよ。霧がかかったダンジョンとか、山道みたいなダンジョンとが出てきますから。

――今回の一番のウリモノっていうのはなんなんですか？

坂口　やっぱり戦闘シーンでしょうね。システムがガラッと変わりましたから。

――え!!　どういうふうに変わったんですか？

坂口　もう、基本的な部分がガラッと変わりましたよ。

――コマンドの入力方法とか、アニメとか……？

坂口　いやいや、そんなもんじゃないです。あ、あまり大袈裟に言うと発表したときに「なんだ、こんなもんか」っていわれそうだな(笑)。

――ファジーとかだったりして。

坂口　それもないです。なんかクイズやってるみたいですね。最初に出した広告のなかのコピーで、ちょっと匂わせてるんですけどね。

――もっと具体的に教えてくださいよぉ。

坂口　しょうがないなぁ……じゃ、ここだけの話にしてくださいよ。あのね、戦闘にね、×××の要素が加わったんですよ。もちろん、敵の攻撃とか魔法にも関わってきます。ダメージの量もね。

――えー!!!!　ほんとですか!!　それって、すごい冒険じゃないですか？

坂口　ウチらしくていいでしょ？　まぁ、いろんな意味での調整が難しいんですけどね。

――さすがはスクウェアですね。うまくいくことを祈ってますよ。ますます発売が楽しみになってきたなぁ……。

ますます発売が楽しみになってきた『FFV』！×××の中身をキミたち自身の目で確かめられる日は近いぞっ!!

最新ゲーム徹底解剖

♪もういくつ寝ると、お正月。えーと、1、2、3、4、ふーん、342回寝ればいいのか。

©LIGHT&SHADOWS, INC. SUSUMU MATUSITA

●ムサシの冒険

ムサシの冒険

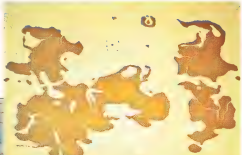
宮本武蔵の子、ムサシが旅立つ。目指すのは餓次郎ことの佐々木小次郎だ。さて、どうなることやら。冒険の良きパートナーは、タヌキなのだ。がんばろうね。

珍説

シグマ商事　発売中　6500円

世界を知ることから始めよう。いくぞぉ。

大和の国でも、ムサシが住んでるのは有馬の里。そこから旅立つのだ。海には島が浮かんでるってことは……、そう、後々には船を手に入れて冒険は海にまで広がっていくってわけ。大きいイラストの地図には、国名とか村なんかの名前も入れておいたから、ぜひ参考にしてね。お願い。

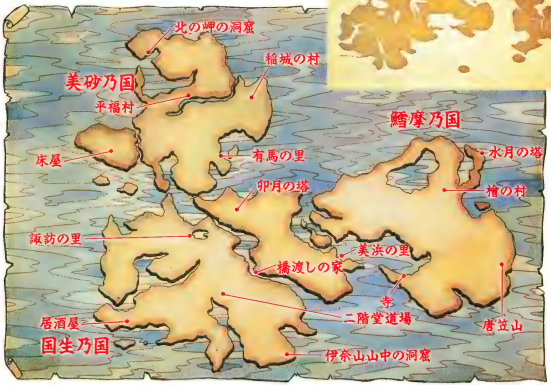


STORY

ムサシの父、宮本武蔵の宿敵である佐々木小次郎が餓次郎として復活した！　餓次郎は武蔵が書き残した五輪の書を探しているらしい。小次郎の野望を砕け。

美砂の国から始まる冒険は、厳しく、長い旅になりそうだけど、ここではゲーム中盤の船を入手するところまでをドバボビシャーンと紹介してしまおう。

ゲームをスパスパ進めるには、細かいセーブが効果的。不運にも死んでしまっても修行の成果は残ったままの親切さ。だからといって怠けちゃだめだめ。お金はちゃーんと半分に減っちゃうからね。よし、そろそろ行ってみようかね。まずはタヌキを探すのか……。

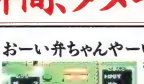


頼りになる仲間、タヌキの弁之助を探そう！

旅に出ただけりは、何をやっていいかわからないなあ。いい天気だし、おひさまとお話でもしようかな。だめ？　それじゃあ、里にいる人たちの話でも聞いてみるとするかね。なになに、妖魔たちが昼寝をしてたタヌキを連れって行った？　正義の使者ムサシ君だもん、助けてあげないわけにはいかないよね。北の岬の洞窟が怪しいみたい。目標ができたぞ。行ってみよう。あっ、武器忘れちゃった。

武器は装備しろ

おーい弁ちゃんやーい



●昼寝をしていてさらわれた？　助けに行こう!!

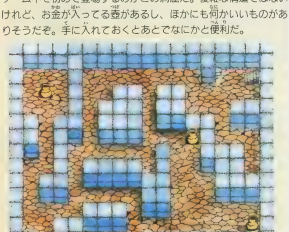
●うるさったい門番を倒して弁之助と話をしよう。

なにこれ

こんちゅう

弁之助とらわれの北の岬の洞窟

ゲーム中で初めて登場するのがこの洞窟だ。複雑な構造ではないけれど、お金が入ってる壺があるし、ほかにも何かいいものがありそうだぞ。手に入れておくとあとでなにかと便利だ。

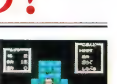


瑠璃の鍵を手にしたら、庄屋さんの感謝の言葉を背に、さっそく弁之助を助けてあげよう。妖魔退治に行くことを話したら、なんと弁之助が仲間になってくれるってさ。よーし、心強くなったぞ。

でも、残念なことにゲーム中では弁之助を操作することはできないのだ。いわゆる、ノンプレーキャラクターってやつね。たまに弁之助も戦闘に加わってくれるぞ。

あっ、君はもしゃ弁ちゃんでは？

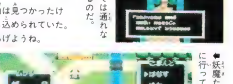
●弁之助は見つかったけど、閉じ込められていた。助けてあげよう。



●ひとりでは流れない通るのだ。

瑠璃の鍵を求めて

弁之助を救うには、瑠璃の鍵が必要らしい。鍵を持ってる妖魔は、弁之助でタヌキ汁を作るために、庄屋さんの家に鎖を探しにいったのだ。追え。



●妖魔たちは鎖を探して庄屋さんの家に行ってしまった。タヌキ汁を阻止!!

美砂の国

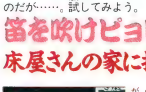
安らぎの笛を手に入れよう

洞窟には、壺が置いてある。北の岬の洞窟だって同じこと。お金やアイテムに混ざって、安らぎの笛という重要なアイテムも発見できるはず。ゲームをクリアーするには直接関係ないけど、人々の話によると役に立つみたいだ。村にある鳥居で効果を発揮するらしいのだが……。試してみよう。

●得た情報には役に立つ鳥居の効果やいかに。ピーヒョロ。うっ、さて、その効果やいかに。ピーヒョロ。

笛を吹けピロロ

床屋さんの家に押し入った妖魔を倒せ

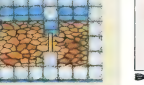


●庄屋さんの家に妖魔がワラワラ。倒せ。

●なんと西からの妖魔を倒していくと……。

瑠璃の鍵を入手!!

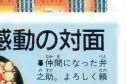
ムサシと弁之助あぁ感動の対面



●言っていうわりにはあっさりしてるかまあいっか。

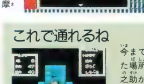
ポンコポン

●仲間になった弁之助。よろしく頼むぜ。じゃ、ついてこいよ。痛っ、噛むなよ、おい。



やっとのことで弁之助に会えたけどまだまだ先は長い。感慨に浸っている暇はないぞ。つぎの目的地へ行ってみるとしましょうか。

これで通れるね



●今まで通れなかった場所だって、弁之助がいれば通れるようになる。おい弁！　あたただから噛むなってのの。

よかったよかったでは次へ

国生乃国へ

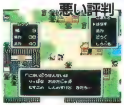
レッツらドンといってみよう

あー、とりあえず居酒屋にでも行ってみるかな

国生乃国

評判悪い息子さんですなあ

国生乃国に着いたら、まずは諏訪の情報収集だ。この国には剣豪がいるらしいのだが、その息子、真之介の評判は、すこぶる悪い。何かウラがあるみたい。



●父親は立派な人みたいだ。息子はグレたのか？

いやまったくおはずかしい

父も困った様子

●剣豪っていうくらい強いのだ。

●二階堂さんの道場に来てみた。ふむ。

瑪瑙の鍵を手に入れた

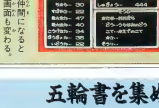
居酒屋に行ったらお酒を貰おう。酔っぱらったおっさんがアッサリと瑪瑙の鍵をくれるのだ。やり。

実録 弁之助の活躍

ノンプレーキャラとはいえ、ちゃんと攻撃に参加してくれる弁之助ちゃん。タヌキの業というアイテムを集めることによって、その攻撃方法も多彩になっていく。一部を紹介。

タヌキック!!

●ムサシの攻撃後、弁之助が突然加勢する。

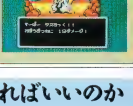


●弁之助がパワーアップしてステータス画面も変わる。

法力だって使えるもんね

●法力という、呪文のようなものも唱えられる弁ちゃん。

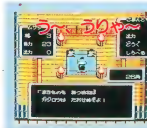
スーパータヌキック!!



●タヌキックの上をいくスーパータヌキックだ。

五輪書を集めればいいのか

ここまで来る途中で巻き物に関する話がいくつか聞けたはず。散らばっていた情報を集め、それらを総合してみると、巻き物は五輪の書といい、5つに分かれているものらしい。そしてそれは、鍛火郎を倒すためにはなくてはならないもので、その5つが揃えば、真の武芸者になれる、ということになる。



●祈祷場で占ってもらったら、巻き物が必要と言われた。

●真の武芸者になるためにも、血眼になって探すしかないー。

卯月の塔

この塔に入るには、居酒屋の酔っぱらいおじさんがくれた瑪瑙の鍵が必要なのだ。鍵をもらってこよう。

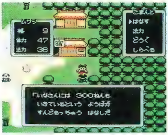
塔の2階には、またもや人が閉じ込められている。でも、話はできても助けるにはまたもや鍵が必要みたいだから、この場はほったらかしにしておこう。

3階では目指す五輪の書のひとつ、火の巻が手に入る。しかしー、その前に白虎を倒さなければならない。無理せず、修行を積んでからにしよう。

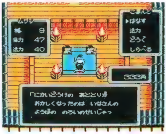
居酒屋の奥で真之介発見。しかし何かヘンである

エラそーなやつ

➡なにお〜、ぼ、ぼくだってきっと偉くなるんだもんね〜だ。今に見てろよ。



⬆このあたりには300年生きている老婆がいるという話だ。おいおい、長生きしてるなあ。でも、何か臭うなあ、ぷう。



⬆真之介がおかしくなったのは伊奈山の呪いなの？　よし、行ってみるとしよう。呪われたらヤだけど、しかたないか。

毒には注意

妖魔には毒で攻撃をするヤツがいるのだ。単に毒攻撃を受けた場合なら体力が減るだけ。でも、毒攻撃を受けたときに、毒が残ってしまうことがある。こうなってしまうとさあ大変。アイテムか、法力を使って毒を消さないと、1歩歩くごとに体力が減ってしまうのだ。

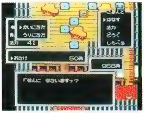
人々は伊奈山が怪しいと言っている

居酒屋には、瑪瑙の鍵をくれるおじさんと同じくらい重要な人物がいる。そう、真之介だ。店の奥のほうでなにかブチブチ言いながら飲んでるぞ。話しかけてみると、オマエなんかペッペッなんて言われちゃう。ここでムッとしてはだめ。いったんおとなしく引き下がってほかの人の話に耳を傾けよう。

すると真之介は、昔からベロベロの酒飲みではなく、ある日を境に急変したようなのだ。それに、伊奈山には、300年生きている妖婆がいるらしい、なんて話も聞けた。こりゃあ、伊奈山に行ってみるしかないぜ。ね、ムサシくん。

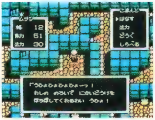
伊奈山にやってきた。山を見てみると中腹に洞窟の入り口が……。地下2階までのこの洞窟を歩いていると、何やら人影が見えるのだ。おーい、どうしたんですか？　とムサシが近寄って行くと、ガーン。そいつは妖婆だったのだ。どうせだから戦っちゃおう。えいっ、やったあ。妖婆を倒したら呪いの数珠がもらえた。数珠を使ってみたら、真之介が普通の人に戻ったぞ。

さて、ここまで来る途中で、橋渡しの家は見つけたかな。ここを訪ねてみると、なんと大陸に橋がかかって、鱈魔の国に行けるのだ。鱈魔の国でムサシ達は……？

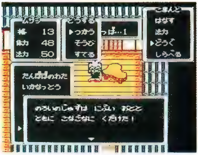


➡お酒がほしければ居酒屋で買える。ムサシも飲めるけど……。ムサシって見たところ未成年なのでは？まあ、見逃しておくか。

妖婆出現!!



⬆どういう理由があるのか知らないけど、この妖婆、憎悪に満ちてるなあ。しかし、倒させてもらいますよ。わっ、弁之助よう、一緒に戦ってくれよう。



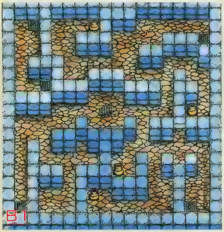
使ってみよう!!

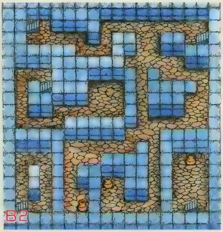
⬆妖婆から奪った呪いの数珠を使うと……。砕けちゃったけど心配なく。これでいいのだ。

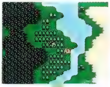
伊奈山山中の洞窟

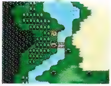
地下1階には、とくにこれといったアイテムは存在しない。そのまま地下2階に直行しよう。

地下2階には妖婆がムサシを待ちかまえている。敵もどんどん強くなってるし、十分修行を積んでからでないと、あとで後悔するぞ(脅し)。



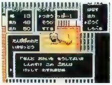






⬆話を聞いて外に出てみると橋がかかっていた。

真人間にせよ



⬆ほんとの真之助はこういう人だったのか。納得。

わーい!! 橋がかかったぞ

調子はどうかな？　次のお国は

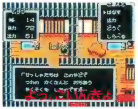
鱈魔乃国だ

はい、それではレッツらプ〜

唐笠山が気になるぞ、の鱈魔の国にやってきた

この鱈魔の国では、このアイテムをそっちのアイテムと交換して、またそれを別のものに……、って感じで冒険が進んでいく。

初めに、印籠をなくして困った角之信に、印籠を探して返してあげよう。するとお礼として、角之信は引き潮の砂をくれるのだ。それを使って今まで行けなかった場所に行ってみよう。そうすれば、おふだが見つかるはず。それを使って、悪評高い肝姫の家に入り、蜘蛛の糸を探すのだ。ここまでわかってもらえたかな。



★いんきょさんは角さんを探してる。

印籠

★弁之助の鼻で印籠を探して、角さんに返そう。感謝されたぞ。

そしたら蜘蛛の糸を肝姫に見せて、肝姫の正体を見破ろう。逃げる肝姫を追って水月の塔に突入だ。逃がさないぞっ。肝姫を倒せば、檜の村の村長が探してたシャチホコが手に入るのだ。村長さんにシャチホコを返すと、ふたつの巻物、火の巻をもらった。やり。

おふだ

蜘蛛の糸

引き潮の砂

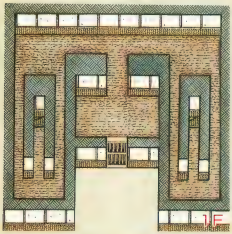
橋をかけてそっと

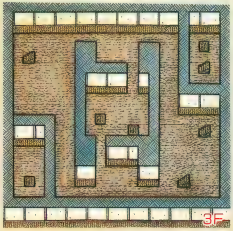
★引き潮の砂を使うと、今まで行けなかった所に行けるのだ。

水月の塔

水月の塔は4階建て。それぞれつながっている階段を把握して、迷わないようにね。

肝姫がいる4階まで、なんとかたどり着こう。肝姫の正体は、大蜘蛛の妖怪だった。肝姫を倒したあと、すぐ村に帰れるように、タンポポの綿を忘れずに。





★肝姫におふだを見せたらこんなこと言ってるよ。おらおらどうしたよ。

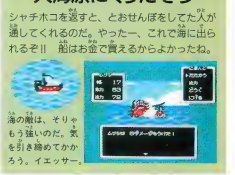
肝姫の正体見たり

シャチホコを取り戻したぞ

★シャチホコだ。急いで村長さんに見せに行くとしようか。

大海原にくりだそう

シャチホコを返すと、とおせんぼをしてた人が通してくれるのだ。やったー、これで海に出られるぞ!! 船は8金で貸えるからよかったね。



海の敵は、そりゃもう強いのだ。気を引き締めてかからろう。イエッサー。

道具　強奪品から拾い物まで

ゲームに出てくるアイテムは名前だけではピンとこないのでここに効用を挙げてみたぞ。

がまの油	約30ポイントの体力回復ができる。
清めの塩	毒を受けた場合でも、これを使えば毒が消える。
モグラの足	洞窟内から一気に地上に戻れる。
金鳳の羽	最後に立ち寄った村までテレポートできる便利モノ。
タンポポの綿	塔の中にいるときでも、これを使えば地上に戻れる。

いか納豆	必ずではないが、戦闘中に使うと敵を追い払うことができる。
お酒	飲むといい気持ちになれる。でも本当は……。
引き潮の砂	湖のほとりの鳥居で使うと通り道が開かれる。
安らぎの笛	鳥居がある場所で吹くと……？
曼陀羅の石	ムサシの法力が、約40ポイント回復する。
ためぬきの葉	これを多く溜めるほど、弁之助の不思議な力が発揮される。

法力　その奇跡の力

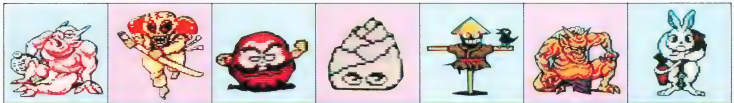
法力は、ファンタジーの世界を舞台とするRPGの、魔法と同じようなものだ。体力回復、解毒などがあるが、ムサシだけが使えるもの、弁之助だけが使えるものがある。使える法力の種類は、ムサシがレベルアップすることで、弁之助が、ためぬきの葉を取ることで増えていく。

◆弁之助だけって法力が使える。どちらかというと、ムサシを助ける法力が多いかな。

船出するまでにはこんな敵が襲ってくる

ここでは、今回紹介した場面で遭遇する敵キャラクターを集めてみた。いかにもザコなザコキャラから、意外と強い中ボスまで、いろいろいるのだ。キャラクターのヒットポイントと、倒すともらえる金額を載せておいたので参考にね。

のこのこ	もろこし	やまとおのこ	ささざ
HP5　3両	HP6　5両	HP8　7両	HP12　9両



すいき	ようま	だるまだいし	ももたけ	とうせんぼう	はんじゃ	いなばのうさぎ
HP12　14両	HP15　13両	HP15　15両	HP18　25両	HP18　20両	HP26　30両	HP24　23両

がんくつ	おおくび	すいりゅう	びゃっこ	まかいどうじ	かほんぐさ	ようば
HP37　51両	HP33　33両	HP27　53両	HP110　200両	HP34　27両	HP30　31両	HP100　200両

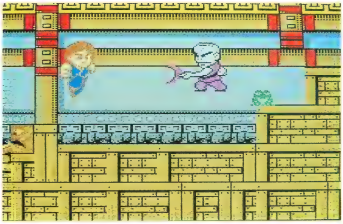
うしおとこ	おぼう	つじぎり	おぼうぎつね	らいちょう	さんわし	きもひめ
HP39　46両	HP54　62両	HP51　51両	HP54　40両	HP42　53両	HP59　100両	HP120　200両

最新ゲーム大紹介

ゲームをするときは、手を洗い、モニターから1メートル以上離れて遊びましょう。

© LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

●ジャッキーチェン ●ダブルドラゴンⅡ ●ファミコン将棋竜王戦 ●ダークロード ●赤川次郎の幽霊列車 ●スーパーチャイニーズ3



香港返還まであと6年。政治も文化も変わってしまうのかな？ちょっぴり不安だよね。でも香港映画界をしょってたつジャッキーチェンはまだまだ健在。痛快なアクションを見せてくれるのだ。

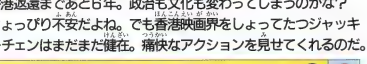
ハドソン　1月25日発売　5800円

ジャッキーチェンの魅力がいっぱいだ

ＰＣエンジンに続いて、ファミコン版「ジャッキーチェン」の登場だ。ジャッキーチェンといえば、「酔拳」、「笑拳」といったコミカルアクション映画を思い出すよね。このゲームは、そんなジャッキーの魅力がいっぱいの横スクロール型アクションゲームだ。

ジャッキーは、パンチ、飛び蹴り、しゃがみ蹴りといった基本攻撃と、はっけい、必殺技などの特殊攻撃ができるのだ。操作は簡単。ジャンプがＡボタン。攻撃がＢボタンと覚えておこう。自由に操って、流れるようなアクションで敵をやっつけたいね。なんてったってジャッキーチェンだもん。頑張れ、ジャッキーチェン!!

ステータス画面の見方



●LIFEメーター（最大6個）
●技の使用残り回数
●使用できる技の種類
●はっけいの残り使用回数
●敵玉の数

ストーリー

ある晴れた昼下がり。今日は恋人明鈴とのはじめてのデートだ。ジャッキーはちょっぴり緊張気味。そこへ、3000年の眠りから目覚めた悪の大妖術師"無常童子"が現われた。自分を地中深く封じ込めた正義の妖術師の子孫に復讐するため、現世に復活したのだ。

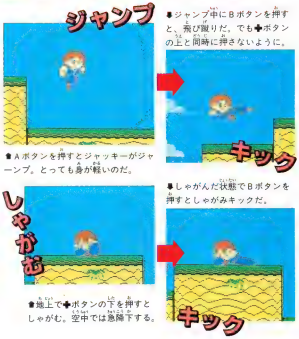
●明鈴を助けようと、ジャッキーは無常童子に立ち向かったが……

●老師のもとで修行を積み、明鈴を助けるために少林寺へ向かった。

ジャッキーの華麗なアクションを見よ

このゲームの売りはなんといってもジャッキーチェンのアクションだ。基本動作は上下の6つ。上下左右の敵を攻撃するのだ。操作はいたって簡単。映画で観たジャッキーのように、カッコよく闘おう。ジャッキーの顔にも注目。表情が変わるのだ。

ジャンプ



●Ａボタンを押すとジャッキーがジャンプ。とっても身が軽いのだ。

●ジャンプ中にＢボタンを押すと、飛び蹴りだ。でも✚ボタンの上と同時に押さないように。

走る

●✚ボタンの左右でジャッキーが左右に移動する。

パーンチ

●地上に立っているときにＢボタンを押すと、向いている方向にパーンチ。

しゃがむ

●地上で✚ボタンの下を押すとしゃがむ。空中では急降下する。

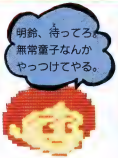
キック

●しゃがんだ状態でＢボタンを押すとしゃがみキックだ。

特殊攻撃を使ってもっと強くなろう

ジャッキーは特殊攻撃を使うことができるのだ。気を溜めて相手にぶつけるはっけいと、アイテムを取ることによって使える必殺技の2種類だ。このふたつを使うことによって、基本攻撃だけのときより数段上のパワーを出せるぞ。無常童子のところへ行くまでの道のりは、つらくて長い。特殊攻撃を上手に使って乗り切ろう。

はっけいと必殺技は、それぞれ使用回数が決まっているのだ。攻撃力が大きいだけに、効果的に使いたいね。はっけいを撃てる回数は、ボーナスステージで回復できるぞ。また、倒したとき敵が出す敵玉を50個集めると、はっけいの使用回数と体力が回復するのだ。



▼はっけいを使え

カエルだ

●このカエルを攻撃するとアイテムを1個出すぞ。アイテムは、LIFEを2ポイント回復できるラーメンか、必殺技だ。

大虎だー

●ひぇー。こんな大きな敵も出てくるのだ。こいつは3回攻撃しないと倒せないぞ。近づくと飛びかかってくるので注意。

●Bボタンを押しっぱなしにすると、力を溜めることができるのだ。ただし、3秒以内に発射しろ。

●押していたBボタンを離すとはっけい発射だ。

必殺技を使えば攻撃力が倍増だ

ジャッキーは、パンチ、キックなどの基本攻撃のほかに、4つの必殺技が使えるぞ。操作は、✚ボタンの上を押しながらBボタンを押すのだ。威力は基本攻撃の2倍。使用回数は技によって違うぞ。

●わたしがアイテムガエルです。

●カエルを攻撃すると、必殺技を使えるようになるアイテムを出す。

回転アタック

●くるくる回りながら空中を飛び、敵をなぎ倒す。回数1、威力1。

昇龍脚

●逆立ち蹴りだ。上方からの敵に有効だ。回数7、威力2。

後ろ回し蹴り

●後ろに回転し、進行方向の敵を蹴る。回数9、威力2。

旋風脚

●●その場でくるっと1回転して、前後の敵を攻撃する。回数7、威力2。一番強力な必殺技だ。

ボーナスステージ

各ステージに、ボーナスステージがあるぞ。ステージ中のどこかを通ると鈴が現われる。この鈴を取ると老師が現われて、ボーナスステージに連れて行ってくれるのだ。

●あっ、鈴が現われたぞ。取れ。

●雲の上を跳ねて雲を消す遊びだ。

●上下から次々現われる木人を倒していく遊びなのだ。

●得点によってコンティニューUP、LIFEやはっけいの回復ができる。

こんなボスが待ちかまえているぞ

●腕が伸びてて、手がグーとパーのとき攻撃してくる。

●きねで地震を起こしたかと思うと、次は地底からマグマを噴き出す。

格闘技を取り上げた映画を見たつぎの日から、いきなり腕立てふせや腹筋運動を始める人って世の中にたくさんいるんじゃないかな？　すぐに映画に影響されてしまう人っているよね。そんなふうに影響されやすい人には、このゲームは刺激が強すぎるかも。あぁ、きっと筋肉痛になって苦しむ人がいるんだろうな。くれぐれも、ご注意を！

テクノスジャパン　2月中旬発売　6200円(予価)

蹴って殴って敵をブチ倒して突き進んでいけ

本格的なアクションゲーム『ダブルドラゴン』の第3作の登場だ。今回の『Ⅲ』も従来どおり、サイドビュー形式のアクションゲームであることに変わりはない。前作と大きく変わったところは、先のステージへ進むと仲間となってくれる敵もいるところだ。もちろん仲間も操作することができるぞ。しかし、最初からついてきてくれるわけではないので、仲間のいないゲームスタート時はつらい展開を強いられることだろう。

ストーリーの途中から仲間になるヤツばかりが仲間ではない。ふたりでプレーすれば、最初から仲間がいるわけだから、ゲーム展開がかなり楽になるはず。しかも、ふたり同時プレーならではのコンビネーションプレーもあるのだ。ふたりでプレーすれば、より一層楽しめるぞ。

ストーリー

ビリーは拳法を完成させるために旅に出た。それから2年後、見事にその拳法を完成させることができたのだ。そして、その旅から帰る途中、占い師の蛭子に出会った。蛭子は、「エジプトの謎を解きあかす者が最強の戦士となるだろう」と、ビリーに言うのであった。しかし、謎を解きあかすには世界に散らばるロゼッタ・ストーンが必要だった。ビリーは完成した拳法とともに再び旅立つのだった。

⬆このゲームの主人公ビリーだ。なかなか男前だぜ。

⬇占い師のひるこ。不気味な印象を受けるが……やはり不気味。敵とも味方ともつかない存在だ。

状況に合わせて味方を選べ

仲間になるのは、ステージ2とステージ3のボスだ。仲間が増えると、ひとり目がやられてしまっても、すぐにつぎの仲間が出てくるので安心して戦えるぞ。でも、やられてしまう前に交代するのが利口なやり方だ。

ビリー

チン・セイメイ

柳生乱蔵

⬅さあ、誰を使ってゲームをしようかね。とりあえずは主役のビリーかな。

これがビリーの繰り出す技だ！

このゲームでの見どころは、なんといっても格闘シーンだ。従来どおりのパンチ、キック、飛び蹴りに加え、『Ⅲ』では必殺技も使うことができるようになったのだ。必殺技は2種類使うことができるぞ。当然のことながら、必殺技のほうが通常の攻撃よりも、敵にダメージを与えることができるぞ。とくに、投げの必殺技は威力もさることながら、見た目もハデなのだ。2種類の必殺技を自由に扱えるようになったら、ゲームを楽に進められるぞ。

おなじみの通常攻撃だ

⬆飛び蹴りが決まったぜ！前作にもあった攻撃法だね。

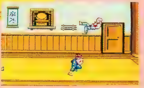
⬇これも、前作にあった攻撃法。なつかしいぜ。

必殺 回転施風脚

⬆真上にジャンプして、足を上げてクルクル回転しているのだ。写真ではわかりにくいのが残念。周囲を敵に包囲されたときに有効な技なのだ。

必殺 回転髪づかみ投げ

⬅敵の目の前でジャンプして、そのあとすぐに頭上で一回転するのだ。



➡回転する瞬間に敵の頭を持って投げ飛ばすのだ。こいつぁ、すげぇぜ。

ロゼッタ・ストーンを求めて世界を渡り歩け！

ステージ1 アメリカ

ゲームはビリーの道場が襲われるところから始まる。道場では、なんとビリーの弟子が重傷を負っているではないか。これはもう、仇を討つしかないぜ。

まずは肩慣らしだぜっ

●弟子を痛めつけるとは許せないっ。こうなったら、敵が全滅するまで帰ってやるぜ。

●こんなザコにはもったいないが、必殺技を決めてやるぜ。

●敵が多くなる道場の外に出てからの戦いだ。蹴りを使いまくろう。

ボス登場

●ボスの登場だ。突如、体当たりを仕掛けてくる危険なヤツ。ドラックのようなボスだ。

ステージ2 中国

ステージ2の舞台は中国。ここで出現する敵は、ステージ1で出てきた敵より強い者もいる。ボスのところにたどり着くまでに、むだな体力は使いたくないので、十分注意しておきたい。ステージ2のボスはチン・セイメイ。そう、倒せば仲間となってくれるのだ。動きは速くないが、一撃にかかりのパワーを秘めているのだ。注意しよう。

●ステージ2は森林の中から始まるのだ。

必殺技で勝負だ

●出てくる敵は全員倒せ！

●小屋に飛び込め。さっそく、入ってみよう。

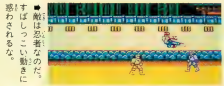
●チン・セイメイの登場だ。こいつの飛び蹴りには要注意だっ。

●よしっ、倒したぞ。これでこいつは仲間だ。大いに利用してあげましょう。

ステージ3 日本

このステージのボス乱蔵も、倒すと仲間になってくれるぞ。しかし、乱蔵のところにたどり着くのがかなり困難なのだ。乱蔵のところまでに登場する敵が強い上に、城の中がからくり屋敷となっているためダメージを受けやすいときている。でも、ステージ2で仲間になったチン・セイメイをうまく使って進んでいけば、さほど困難ではないはずだ。

敵はなんと忍者なのだ



●敵は忍者なのだ。すばしっこい動きに惑わされるなっ。

●こいつらを倒せば、乱蔵が出てくるぞ。乱蔵出現までの辛抱だ。

●ひょー、ヤツから竹槍が……。

●ふたりの間を広がると、手裏剣を投げてくるぞ。

乱蔵も仲間になるのだ

力を合わせて戦おう！

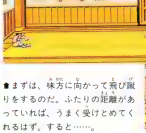
このゲームはふたりでプレーした場合、もうひとりが単なる手助けの存在となるだけではいのだ。ふたり同時プレーならではのコンビネーションプレーができるところがいい。コンビネーションプレーが成功して、敵にダメージを与えることができたときには快感のひとことにつきる。

協力すれば…

●同時に飛び蹴りでどうだあ。

どうだ！

こんなこともできる



●まずは、味方に向かって飛び蹴りをするのだ。ふたりの距離があっていれば、うまく受けとめてくれるはず。すると……。

●受けとめたあと投げ返してくれるのだ。この投げた方向に敵がいたら攻撃成功ってわけだ。この技は決まりにくいだけに、決まったときには涙ものだぜ。

まさにアクロバット

ファミコン将棋

竜王戦

最近、新しいテーブルゲームがたくさん出てきているけど、日本古来のテーブルゲーム"将棋"を忘れてはいけないぞ。ここに紹介する将棋ソフトは、一風変わったゲームなのだ。あなどれまへん。

アイマックス　6500円　'91年2月15日発売

将棋ソフトの常識を変える事ができるか？

この『ファミコン将棋竜王戦』というソフトは、タイトルからすると普通の将棋しか打てないように思えるよね。でも、これはちょっとばかり違う。いろんな遊び方がいっぱい詰まっているのだ。たとえば、"人造棋士"を造りだしていろいろな対局をする"将棋実験室"。本格的なトーナメント対局を楽しめる"竜王戦"。大内延介九段が出題しているという"詰め将棋"などなど。違うのは遊び方だけじゃない。気になるコンピューターの頭脳にも工夫が凝らしてあるのだ。将棋、オセロ、囲碁などのソフトにつきまとっている、遅い、弱い、ワンパターンという部分を、できるかぎり克服しようと、まったく新しい思考ルーチンを搭載。つまり、頭が良くなったっていうことだ。これで、かなりスムーズな展開が期待できるようになったのだ。まぁ、とりあえず読んでみて。将棋ファン必見なのだ。

基本操作

注意！

成りセレクトを見落とすなー

自分の持ち駒が成るとき、画面左下に、"成り"セレクトが出る。見落とすな。

成る　成らず

飛車の動きの極意を知れ!!

将棋において、飛車の動きは勝負の決の手になるほど大切だ。飛車を使った攻め方をよく知って、自由自在に動かせるようになれば勝利は目前なのだ。ここに飛車の代表的な動きを載せておいたので、参考程度に見ておいてほしい。将棋の道は、とにかく険しいのだ。

振り飛車

◆飛車をどうやって動かすかが勝負の分かれ目。

◆四間飛車という戦法だ。ここから陣型を組もう。

◆自分の飛車を左から3番目のマスに置いて攻める戦法だ。角を交換しろ。

三間飛車

居飛車

◆飛車をあまり動かさず、守りに徹するのだ。

◆一番代表的な戦法だ。王将の前に飛車を置いて中央から攻めるのだ。

中飛車

3つのモードを遊び倒すのだ!!

◆竜王戦モードだ。トーナメントを勝ち進んでいけ。

◆詰め将棋モード。大内延介九段が出題だ。心してかかるのだ。

◆将棋実験室だ。さまざまな実験を試みよ。

ターボファイルも使えるぞ

じつはこのゲーム、ターボファイルに対応しているのだ。ターボファイル対応のゲームって、だいぶ増えてきたよね。

	セーブできる画面	ロードできる画面	セーブできる内容
竜王戦	トーナメント表の対局を選択する画面。	トーナメント戦のパスワード入力の画面。	どこまで勝ち進んだか、対戦相手の組み合わせ
詰め将棋	"あなたから出題"モードの詰め発見画面。	出題者(三匹)を選択するときの画面。	入力した詰めることのできる問題ひとつ。
実験室	人造棋士が誕生したときの画面。	人造棋士のデータを入力するときの画面。	データを入力した人造棋士をひとり分。

©アイマックス/ホームデータ

タイトルにもなっている、竜王戦モードだ。トーナメントを勝ち抜いてきたプロ棋士たちと対局し、決勝戦の竜王と対決、勝利をモノにするのが目的だ。竜王はもちろんのこと、他のプロ棋士たちの実力も、なかなかのもの。様々な戦法で攻めてくるので、まず、プロどうしの対局が見られる"観戦モード"で相手の手の内を探っておいたほうが良いだろう。こと、決勝に関しては、アマ初段の実力を持つ竜王が相手だから、簡単には竜王の座は奪えないだろう。パスワードもあるし、気長にやってくれ。

見事勝ち抜き、竜王になるのだ!

プロ7人とトーナメント戦だ

●トーナメント表だ。この後で、対戦相手の組み替えができる。

●トーナメント。1日目の対局。緊張してしまうのだ。

観戦モード

●自分のいないトーナメントを選択すると、観戦モードになるぞ。

す ま

組み替えをしなければ、最初に対戦する相手なのだ。

かたはら

いかにも堅実な攻め方をする、といったカンジなのだ。

かなた

余裕のある笑みを浮かべているが、どんな攻めを見せるか?

あわず

ボヨヨーンとした雰囲気だけど、気を抜くと攻められるぞ。

なにかわ

ちょっと厳しそうに見えるけど、対局ではどうだろう。

よのなか

この人も余裕がありそうだ。しかし、油断は禁物なのだ。

おおやみ

このあたりになると一部のスキもなさそうだ。気をつけろ。

ア マ

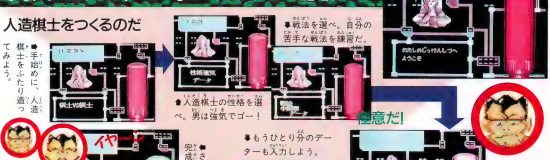
プレーヤーのことなのだ。アマチュアだが、がんばってくれ。

将棋で実験とは、これいかに!?

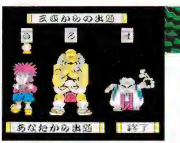
このゲームのなかで、一風変わったモードが、この"将棋実験室"なのだ。人造棋士に各種データを入力して、理想の対戦相手を造りだすのだ。将棋にあまり詳しくない人は、ここで相手の戦法を観察しておいて、自分のものにしてしまえばいいと思うぞ。

コンピューターと対局するだけじゃ物足りないという人にも、ちゃんと人間対人間用の対局モードが用意されているのだ。

人造棋士をつくるのだ



大内延介九段に挑戦するぜ!



この詰将棋モードをプレーするとき、詰将棋の規定を守らないと、コンピューターが戸惑って思考時間が長くなってしまうのだ。

もちろん、規定が守られてなくても続行されるので心配はないぞ。

さて、その規定というのを少し見てみよう。まず、王手の連続で詰ませる。持ち駒は全部使いきること。攻め方は、最短手順で詰ませ、守り方は、最長手順で逃げること……っていう感じ。説明書をよく読んで、頭にたたきこめ!

●左のヤツが一番簡単な問題で、右が一番難しい。手始めに左からだ。表情に注意。

ダークロード

相変わらず人気のRPG。でも最近のRPGって1本のシナリオを強制的にやらされてるって感じがしない？こんど発売される『ダークロード』には複数のショートシナリオが用意されてて、プレーヤーは好きなシナリオからプレーできるのだ。そして全シナリオをクリアーすると、自分だけの物語が完成するってわけだ。いいでしょ。

データイースト　2月下旬発売　6800円

ちょっと変わったシステムの欧風RPGの登場だ

『ダークロード』は光と闇の戦いを描いたロールプレイングゲーム。プレーヤーの目的は、闇の世界から押し寄せるデミヒューマン（モンスター）の魔の手から光の世界を守ること。冒険の仕方は世界を転々とするのではなく、起点となる街からいろいろなクエストへ出かけていくタイプだ。各地で起こった事件を解決していくうちに、コトの真相が解明されていくぞ。

■「闇の一族」の配下者、ラクアイラだ。

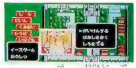
イースタールの城下町なのだ

中世ヨーロッパらしい城壁に囲まれたイースタールの街。各クエストは、ココの住人に冒険を頼まれるカタチでスタート。街の人の話は、時間が経つと少しずつ変わってくるぞ。こまめにコンタクトをとって、新しい情報を把握しておこう。

なにかと世話になるイースタールの人たちを紹介

イースタールの住人は、ただのほほんと暮らしているわけではない。冒険者に宿を貸してくれたり、キズを治癒してくれたりするのだ。遠慮なく世話になろう。

イースタール王室



▲プレーヤー扮する冒険者を慕ったのが、この王様なのだ。

アドミニス大聖堂

▲お金に余裕があるときは寄付をして、神の加護を得よう。

ク・マーノの組合

▲職業によって、ステータスの各要素が微妙に変化するのだ。

中央広場

▲広場には、いつも人がいるとは限らない。掲示板にも注意だ。

イシュローンの酒場

▲パーティーを解散したり、組み直したりするのが酒場だ。

ヨーロキンの武器屋

▲武器と防具を買って、モンスターとの戦闘に備えよう。

ヴェラドーナ薬局

▲毒消しなどの薬品類は、長旅には欠かせないアイテムだ。

メモリアルの宿屋

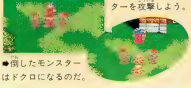
▲全滅したときは、宿屋から再スタートする。セーブもここ。

フェアリス住宅地

▲いろんな人が入れ代わり登場するところだ。事件が多い。

戦闘はこんなカンジ

フィールドやダンジョンを移動中、モンスターに接触すると戦闘になる。戦闘はターン制のアクションだ。点滅するキャラクターを移動させ、攻撃したり魔法やアイテムを使ったりしよう。



■剣や魔法でモンスターを攻撃しよう。

▶倒したモンスターはドクロになるのだ。

カミヲ、シンジマスカ

寺院では治療や復活をしてくれるほかに、マジックスペルも教えてくれるのだ。レベルが上がったら真っ先に寺院へ行き、より強力な魔法を修得しよう。生活になくなど、おやじ。

■寺院では4種類の魔法を覚えることが可能。

■へたな戦い方をしてると、スタミナ質王になるぞ。

会見でレベルアップ

経験値がたまったら、王様に会見してレベルを上げてもらおう。

お仕事がんばって！

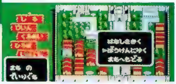
仕事に就いて、いろんな特殊能力を身につけるのだ。

すぐに出発できる3つのクエストを紹介するぜっ

ゲームスタート後、プレーヤーは冒険者であるキャラクターを作らなくてはならない。冒険者にはファイターとウィザードのふたつのタイプがあり、それぞれ性別も選択可能だ。登録が済みパーティーを組んだら冒険開始！ といきたいところだけど、その前に街の人の話を聞こう。情報を提供してくれる人や頼み事をしてくる人がいるぞ。頼み事を引き受ければクエスト開始だ。クエスト終了後、依頼人に会えば、お礼をしてくれるぞ。頼み事をしてくる人がいないときは、時間を進めて冒険のときが来るのを待とう。

⬆王様と話をすると、消えた兵士の調査を依頼されてしまった。ことわるとギロチンに……というのはウソ。ほかの人の話が聞きたいときは一旦ことわろう。

⬇城壁で囲まれたイースタールの街には外界との出入り口がある。冒険を中断するときと再開するときは、必ずこの出入り口を通過しなくてはならないのだ。



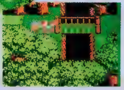
消えた兵士

イースタール王の命を受け、街外れのテンプルへ調査に出かけた兵士が失踪した。デミヒューマンが出たとのうわさを残して……。コトの真相を確かめるよう依頼された冒険者たちは、森の奥にあるテンプルを目指した。

まだ一度も冒険に出かけたことのないキャラクターは、17歳で150ゴールドしか持っていない。しかもヒットポイントは10程度というなさけない状態。それでも武器と防具を買い、テンプルへ行きモンスターと戦わなくてはならないのだ！ 少しでもキズついたら無理せず街に戻り、体力を回復させて冒険を再開しよう。死んでしまうと、復活させるのに大金が必要になるからね。

⬆つり橋が落ちてて向こうへ渡れないよう。困ったなあ。

⬅木のつたで橋を修理すれば、向こうへ渡れるかもしれないぞ。



➡どーんなもんだい。冒険家なんだから橋くらい直してやるぜ。

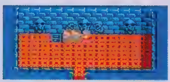
出発準備

⬆ファイターにはショートソード、ウィザードにはホーリーナイフを装備させよう。防具を買っておくことも忘れずにね。

⬇ACは防御力、ARMは攻撃力を表わしている。

1 テンプルの中へ……

⬇いよいよテンプルの中に入っていくぞ。ドキドキする瞬間だ。



⬆あれ、こんなに狭いの！ と思ったら、なんと隠し通路があったのだ。

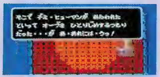
2 地下室の奥へ向かおう

⬆地下室には巨大なオリが。

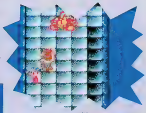
⬇どうやら、失踪した兵士らしいぞ。

⬆最期の力をふり絞って、兵士は叫んだ！ オーブとはいったい……。

3 巨大サソリが出現!!



⬅謎の言葉を残し、兵士は息絶えた。

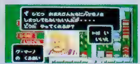


⬆ジャーン!! 人よりでかいサソリが現われた。こんなヤツと戦って、勝てるのかな。

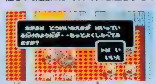
➡怖いけど、わくわくするなあ。

リトル・ネオファイト

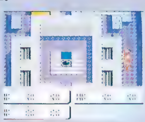
ク・マーノの依頼で、組合の魔術研究所に発生したスライムを退治するのが目的。途中に出てくる怪しい薬品にはくれぐれも注意すること。



⬆当然、答えは「はい」だよね。



⬆調べてみたいような気もするし、そっとしといたほうがいいような気もする。さあ、どうする！ 迷ってくれい。



⬅研究所の中枢部にある不気味な球体だ。むむむ。

街の掃除屋

威勢のいいおばさんに頼まれて、酒蔵の掃除をしたりもするのだ。ちょっとめんどくさいけど、ここは人助けだと思ってがんばってみよう。意外とお礼が多かったりするかもしれないぞ。

⬆荒っぽいが、いかにも働き者っぽいおばさんだ。

⬆ぶつぶつ言ってたら怒られちゃった。

⬅酒蔵の奥には、なぜか洞窟があったのだ。

大ベストセラー作家の赤川次郎は知っているよね？　その赤川次郎原作の『幽霊列車』が、アドベンチャーゲームになったぞ。グラフィックはスカした絵柄で有名なわたせせいぞうが担当。さらに！　ゲームミュージックは大御所のすぎやまこういちだ。まさに本格的なミステリーをファミコンで体験できるのだ。

キングレコード　2月8日発売　6800円

赤川次郎のミステリーアドベンチャーだ!!

原作が赤川次郎。グラフィックはわたせせいぞう。そして、音楽がすぎやまこういち。スタッフは一流どころが揃っている。しかし、スタッフが揃っているからといってゲームの質が高いとは限らない……とかいう心配は無用。この『赤川次郎の幽霊列車』はゲーム自体もいいデキになっているのだ。アドベンチャーにありがちな妙で唐突な謎なんかないし、展開も原作が赤川次郎だけのことはあってスムースだ。そして、わたせせいぞうによるグラフィックもゲームのイメージと違和感なくフィットしているし、BGMはすぎやまこういち先生の作品なんだから、もう言うことなし。ね、すごそうでしょ。

●列車から消えた8人はどこ？

●で、こちらは主人公の助手となる女子大生なのだ。

●これが主人公。わたせせいぞうなカンジだね。

まるでハートカクテルのよう!?

事件はいつでも、突然起きるものなのだ

キミはこのゲームの中ではスゴ腕の刑事となって宇宙人の仕業とも言われている怪事件を解決するために走りまわるのだ。最初からヒマ思いもしなかった優秀な(？)助手がついてくるので、「これは楽勝かな」なぐ～んて思うかもしれない。しかしあ、このアドベンチャーはそれほど甘くはないのだ。悩むべきところでは悩みまくるぞ。

STORY

のどかな温泉街、岩湯谷。この街の駅から隣の駅、大湯谷に向かうローカル線の中で事件は起きた。大阪から温泉旅行にきていた8人の乗客が列車の中から忽然と姿を消してしまったのだ。

さまざまな臆測や勝手な推理が連日、マスコミをにぎわせていた。宇宙人からの脅迫状が届いたなどという情報まで飛び交う中、ひとりの刑事が警察の威信を背負いながら人気のない岩湯谷駅に降り立った。男の名は宇野奮一　警視庁捜査一課の敏腕刑事である。

岩湯谷から大湯谷までの所要時間は15分。朝の6時15分の始発電車に乗った8人は、このたったの15分の間に姿を消したのだ。しかもふたつの駅の中間地点あたりで列車の中の8人を目撃した少年までが現われた！　いったい8人の身には何が起きたのか？　そして、宇野を待つ運命とは……？

すべては岩湯谷で待ちかまえているのだった。

基本コマンドだっ

アドベンチャーにはコマンドがつきもの。しかし、このゲームのコマンドはそれほど細かいものではないのだ。いや、どちらかというと異様に簡単なコマンドといえる。しかし、簡単な分だけ使いこなしには時間がかかるよ。ゆっくりと覚えていこう。

しらべる　画面内にある物を簡単に調査するコマンド。もし、「アヤシイ」と感じたら次の"ぼうえんきょう"を使おう。

ぼうえんきょう　画面内の物を指さし確認する。"しらべる"よりも詳しい結果が出るコトも。ちょっとメンドー？

ゆうご　推理を展開する。対人モードではゆうごが人を縛したり、逆き真似をしたりして自白を迫るのだ。

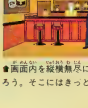
いどう　今まで行ったところと会話などで知った場所に移動するぞ。これはもう基本中の基本かな？

きく　画面内の人間に近づいていくと使えるのだ。聞けることは何でも徹底的に聞くクセをつけよう。

つかう　警察手帳や手錠を使う。警察手帳を見せないと何も話してくれない人なんかもいるのだ。

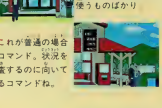
みせる　もちろったり自分で撮ったりした写真を協力者に見せるのだ。重要な証言がポロっと出てくるかも!?

基本コマンドを使いこなすのだ！



●画面内を縦横無尽に歩きまわろう。そこにはきっと何かが？

華麗な活躍？



●で、こっちは対人モードのコマンドだ。証言を湯き出すのに使うものばかり

●これが普通の場合のコマンド。状況を捜査するのに向いているコマンドね。

登場人物一覧だ！　誰が怪しい？

主人公

■主人公の宇野薫一　ちょっと太り気味だけど捜査の腕は一流なのだ。

宿の主人

■岩湯谷にある唯一の宿の主人。何かを隠しているようなんだけど……。

駅長

■この岩湯谷駅に勤めて30年のベテラン。消えた8人を見た最後の人間。

町長

■岩湯谷の町長。どうやら宿の主人とは仲がそれほど良くないようだ。

■ヒチヒチ(死語)の女子大生水井夕子。推理力は宇野も顔負けするほど

女子大生

■宇野の依頼をしてくれる女性。彼女の証言は重要なものばかりだ。

お手伝いさん

■岩湯谷警察の署長さん。宇野が疑問に思ったことを調べてくれるそ

署長

■町の雑貨屋の主人。宿の主人と一緒になって何かを隠しているみたい

雑貨屋

そして捜査は始まった…消えた8人は？

ってなワケで、キミは刑事、宇野薫一としてこの難事件を解決しなければならない。しかし、難題が山積みではっきり言ってドコから手をつけたらいいのかわからない……なんてこともない。いくつかの問題が平行して進むこともあるけど、ほとんどの場合、ひとつの問題に集中していればいつの間にか解決しているのだ。もちろん、キミの推理力をフル回転させるような場面もあるけどね

■警察手帳を最大限に活用しよう。最大の武器だ

■こんなしょーもない情報しか持ってない人も

旅館に行こう

■とりあえず岩湯谷の駅に到着。ん？　あれは駅長さんかな？

■お迎えが来たぞ。不審感たねえ

■ってなワケで旅館でパートナーができるのだ。けっこう有能だぞ。

駅から旅館に直行なのだ

岩湯谷の駅に到着すると駅長さんが出迎えてくれる。で、ちょっとホームを覗いて覗をつぶしていると旅館から出迎えがやってくるのだ。で、旅館に行くと女子大生が押しかけ助手になってくれるぞ。うれしいような、情けないような……。

駅に戻って現場検証

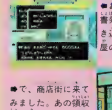
■ホームに行って聞き込み。基本だね。事業に聞き込みだ。何か知らないの？

■実際に事件の起きた場所に聞き込みだ。

話を聞け

旅館から駅に舞い戻って現場検証だ。実際に事件の起きた車両を見せてもらえるぞ。もちろん、当日の車掌や運転手にも聞き込みができる。大した成果はないけどね。それでも、状況は少しずつわかってくるから短気を起こさずにゆっくり行こう。

旅館に戻って……



■おっと、謎の領収書発見。金額だけ書き込まれている雑貨屋のものだけど……

■で、商店街に来てみました。あの領収書が気になるな。雑貨屋に行こうか。

家族風呂へゆけ！

商店街ではいろいろな話が聞けるぞ。でもその前に警察手帳を見せるのを忘れないこと。でないと、何も話してくれないかもよ。

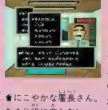
再び駅へと……

警察署に行った後、どうすればいいのかわからなくなったら駅に舞い戻ろう。そしてホームの右端を調べると採石場へと道が開けるぞ。ここの写真を撮って、後で会う人に見せてみよう。反応がいろいろでおもしろいかもね。

■ホームの右端を調べると新たな展開が開けるぞ

採石場だ

警察署に向かう



■にこやかな署長さん。あまり役に立たない。

岩湯谷駅で事情を聞けば警察署に行けるようになる。ここの重要ポイントは現場写真を見せてもらうこと。その写真のことで気にかかることを発見するから署長さんに調査を頼んでおこう。何か道が開けるかも？

署長に会う

『スーパーチャイニーズ3』は、アクションとギャグがたっぷり詰まったRPGなのだ。アクションの切れも良ければ、ギャグの切れも良い。その上、ストーリーを楽しませてくれるごきげんなゲームだ。シリアスなストーリー展開は、どうも肩がこってしまって……。なんて方には、ぜひともこのゲームを遊んでもらいたい。ところどころに出てくるギャグは、肩がこるどころか顔がほころぶこと間違いなし。では、ゲームスタートだ！

カルチャーブレーン　2月中旬発売　6300円(予価)

ジャックとリュウの楽しい冒険が始まるぞ

シリーズ第3作目となった『スーパーチャイニーズ3』。今回は前作で人気のあったキャラクター、ボクちん殿下と冒険するアクションRPGだ。戦闘には直接関わることはないけれど、いつも一緒に行動することになるぞ。冒険の途中でかいま見るギャグは、楽しいものばかり。ボクちん殿下との冒険がより一層楽しくなるぞ。

RPGと言っても、ひとりでゲームを進めるだけでなく、ふたりで協力してプレーすることもできるのだ。ふたりで協力してプレーすれば、困難な戦闘も楽になるぞ。前作とは違って戦闘画面が横にスクロールするので、バリエーション豊かな戦闘が可能だ。はてさて、行く先には何が待ち受けているか、とくとご覧あれ！

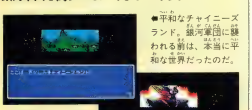
画面の見方

NP
必殺の使える回数は制限されているのだ。使いすぎに注意！

HP
ご存じHP。これがなくなるとゲームオーバーなのだ。

STORY

平和なチャイニーズランドに、突如襲った不気味な閃光。その閃光の正体は、宇宙をところ狭しと暴れ回る凶悪集団、銀河軍団だったのだ。銀河軍団の突然の襲撃により、チャイニーズランドは瞬く間に占領されてしまった。ボクちん殿下の住む町も襲われ、ジャックとリュウに助けを求めてきたのだ。世界が大騒ぎする中、ジャックとリュウは世界を救うために旅立つのだった。果たして、銀河軍団を倒すことができるのだろうか？

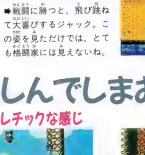


◀平和なチャイニーズランド。銀河軍団に襲われる前は、本当に平和な世界だったのだ。

▶諸悪の根元である銀河軍団のボス。こいつを倒してチャイニーズランドを取り戻せ！

前回とはちょっと違う戦闘なのだ

フィールド上で敵に出会うと戦闘画面に切り替わる。戦闘は前作と違い画面が横にスクロールするぞ。戦闘の舞台が広がったので、いろいろな攻撃の仕方が楽しめる。ダッシュして敵にすぎて近づいてから攻撃することも可能だ。攻撃方法はパンチと回転キックが主体。忍術を体得していれば忍術を使うこともできるぞ。



戦闘！

◀戦闘が始まったぞ。パンチとキックで敵をけちらせ。

▶戦闘に勝つと、飛び跳ねて大喜びするジャック。この姿を見ただけでは、とても格闘家には見えないね。

アクションを楽しんでしまおう！

フィールド上のある一定の場所に来ると、アクションモードに切り替わる。アクションモードでは、横にスクロールするアクションゲームとなるのだ。このモードに入ったら、ひたすら目的地を目指して突き進んでいこうぜ。

アスレチックな感じ

◀敵を倒しつつ、先へ先へと進んでいかなければならないのだ。

壁にひっつけ

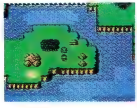
▶アクションモードでは、壁にひっつくこともできるのだ。

では、本格的にゲームを進めてみましょう

ゲームはハイネンの町付近から始まる。当面の目的はボクちん殿下の住んでいたヨウカンの都を目指すことだが、まずはハイネンの町で聞き込みをしよう。すると、ヨウカンの都はかなり危険であることがわかるはず。中ボスのガキン司令が待ち受けているからだ。十分にレベルを上げてからでないと、町に到着してもやられてしまうぞ。しかし、レベルを上げるだけでは、苦戦を強いられる。より楽にガキン司令を倒すためにぜひとも忍術を覚えてほしいのだ。忍術はヨウカンの都へ行く途中で覚えられるぞ。忍術を体得することは容易ではないが、体得しておけば戦闘が楽になるよ。

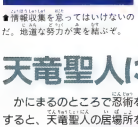
物語はここから始まるのだ

町に入ると、画面が切り替わって町中の風景になる。町の中には当然のことながら店が存在する。宿屋もあるので、戦闘で傷ついたら宿屋で体力を回復しよう。それと、聞き込みをするのを忘れずに。



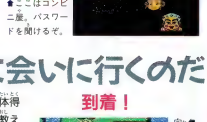
●ここが物語の始まり。ボクちん殿下も一緒だ。

町中では聞き込み



●情報収集を怠ってはいけないのだ。地道な努力が実を結ぶぞ。

パスワードはこちらで



●プレーヤーの人数を変えることもできるのだ。

●ここはコンビニ屋。パスワードを聞けるぞ。

天竜聖人に会いに行くのだ

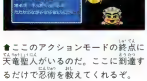
かにまるのところで忍術を体得すると、天竜聖人の居場所を教えてくれるはずだ。天竜聖人のところでも忍術を教えてくれるので、必ず訪れるようにしよう。教えてもらった忍術は非常に役に立つので、上手に活用しようぜ。

到着！

●かにまるの家から西に向かうと天竜聖人の家だ。

アクションモードだ！

やっと会えたぞ

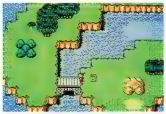


●ここのアクションモードの終点に天竜聖人がいるのだ。ここに到達するだけで忍術を教えてくれるぞ。

修行で忍術を体得しようぜ

ハイネンの町を出たら北東を目指そう。かにまるの住む家が目的地だ。かにまるは忍術を教えてくれるので必ず立ち寄ろう。忍術の修行に合格したら忍術体得だ。

北東を目指せ



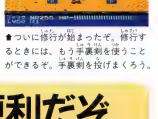
●ハイネンの町から直接家には向かえないので、遠回りをしなくてはならない。

●このちっぽけな家が、かにまるの住む家だ。ダルそうな家の姿を教えてくれるのだ。

●ほら、かにまるが登場したぞ。こんなボロそうなのに忍術を教えてくれるのだ。

●ただでは忍術を教えてくれない。修行に合格しなくてはならないのだ。出現する敵を全員倒せば合格できるぞ。

修行だぜ



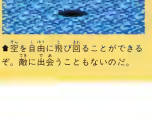
●ついに修行が始まったぞ。修行するときには、もう手裏剣を使うことができるぞ。手裏剣を投げまくろう。

乗り物は便利だぞ

このゲームには、移動手段として、歩くほかに、乗り物に乗って移動することもできる。乗り物に乗って移動すれば、より早く目的地へ行けるぞ。遠くに出かけるときに利用すれば、体力を温存することができるわけだ。

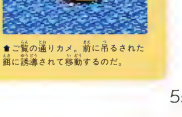
乗り物は全部で6種類用意されているぞ。地底を進んでいくためのもの、海上を移動するためのものなど、各乗り物にはそれぞれ違った役割があるのだ。必要に応じて利用して、ゲームをスムーズに進めていこう。

空を飛べるぞ



●空を自由に飛び回ることができるぞ。敵に出会うこともないのだ。

海の上も安心



●ご覧の通りカメ。前に吊るされた餌に誘導されて移動するのだ。

F-ZERO王への道

極限をめざす男たち

仕事はサボるくせに、ゲームで他人に負けることは大嫌いなファミ通編集者たち。そんな猛者たちの前に『F-ZERO』が登場。さあ、もうやめられない止まらない家に帰れない。恐怖の入稿地獄のなか、究極のタイムは出るのか?

編集者たちよゲーマーとしての熱き血を燃やせ!

黎明期

11月14日　任天堂より、スーパーファミコンが編集部に届けられる。

ジョルジュ中治が、2分19秒52を記録する。

1時間後、宮過こして編集会議をサボったサワナマン野口が、2分11秒25をたたき出す。

F-ZERO　専用モニター設置。

あの『スタソル』の激闘から、はや3ヵ月が経とうとしていた。ひとつのゲームのスコアアタックに、あれほど燃えたことなどすでに忘れ、編集者は流されるままに仕事をこなす毎日を送っていた。

しかし、そんな冷えきった皆のゲーマー魂を、ふたたび熱く燃やすゲームが現われるのだ。とき、木枯し吹く11月のことである。

11月14日、任天堂より編集部に待望のスーパーファミコンと専用ソフト『スーパーマリオワールド』、『F-ZERO』が届く。『マリオ』のほうはマリオ特集班に回され、ヒマな編集者たちが自由にプレーできたのは、『F-ZERO』のみだった。それに飛びついたのが、レースゲームマニアであるジョルジョ中治。MUTECITY Iで2分19秒52を記録。

F-ZERO用語辞典

おまじない【おまじない】
ソニックスタートで敵車がぶつかってきたとき、しかRボタンを押しておくこと

かちる【カチる】
左右の反重力ガードビームに当たり、ダメージを受けること
もちろん即リタイア

MUTECITY I 究極攻略 -めざせ1分59秒-

テクニック1 ソニックスタート改

以前、ハイローラー会のコーナーで紹介された、ソニックスタートの改良版。ゲームランクをエキスパートかマスターを選ぶことで、敵車の性能がアップ。2段階のスピードアップだったところが、3段階に増えた。ホントはソニック(普通)じゃないが、単に語感がイカスのでこの名称に。

■スタート直後にフルブーフルコン前に出る。

■左へスライドして、2度目のブロックだ。

■ここで3段階目のスピードアップだ。

テクニック2 ソニックスタートP プラクティス

プラクティスモードでのソニックスタート。こちらは敵車を2回ブロックし、2段階のスピードアップを図る。このように書くと、たいしたことないと思うかもしれない。しかしここで、ライバル車にゴールデンフォックスを選べば、2段階目で速度は440キロ前後まで跳ね上がる。

■すばやくゴールデンフォックスをブロック。

■加速のイイ敵車はこっちに近いついてくる。

■2度目のブロックのち最高速度を記録。

次々と塗り替えられる記録　意地と意地とのぶつかり合い

2分ーケタ期

11月15日　サウナマン野口が、単なる偶然からつっこみを発見。いい気になる。

ローリング内閣、兄ヤンキーの血が騒ぎだし、タイムアタックに集敵に参加。

サウナマン野口、後夜明けに2分83秒51を記録。

毛利名人、マリオ。特集のため「F-ZERO」プレーできず。おおいにふてくされる。

11月17日　川村ファジベイが、ソニックスタートを開発。みずから2分2秒68を記録する。

11月18日　休日だというのに、「F-ZERO」をプレーするため多くの編集者が出社。編集部の温度が度上がり、寝ていた斎藤太郎を起こす。

11月20日　毛利名人、いまだ「F-ZERO」プレーできず。またまたふてくされる。

ひとりで有頂天になっているところへ、川村ファジベイ、ダンジョン飯田らが加わり、2分16秒台の争いになる。

だが、その記録も1時間と待たずして破られた。徹夜明けで爆ネリしていたため、編集会議をすっぽかしたサウナマン野口が、誰もいないことをいいことにプレーしまくる。2分11秒25を叩き出した。

編集会議から戻ったジョルジョ中治たちが憤怒したのはいうまでもあらず。こうしてタイムアタックは、ますます熱を帯びていった。

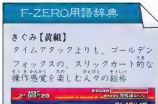
★こんなとこで寝ても回復度は　ウィズの馬小屋なみ。それでもアタックは続く

しかも、その記録を破ろうと全員が躍起になっているのを尻目に、サウナマン野口、**つっこみ**（※テクニック⑤参照）を発見。この秘技によって、ついに2分10秒台の壁を破り、2分8秒31を記録。それを追うのが、ファミ通の僅敵天小僧の異名を持つローリング内閣。しばらくはこの両者で5秒を切るかどうかの争いが続く。

そんなとき、両者の独走に待ったをかけるべく、川村ファジベイが、試行錯誤の末にソニックスタート、続いて**ソニックスタート改**（※テクニック①を参照）を開発する。これで1周目のラップタイムはグンと縮まり、タイムはいっきに2分2秒台へ突入。さらに、本来休日の土日に出社し、タイムアタックする編集者が続出。**あわせプレー**（※テクニック③参照）の名手、TACOXが2分1秒35を記録。

F-ZERO用語辞典

きぐみ【貴組】
タイムアタックよりも、ゴールデンフォックスの、スリックカート的な操作感を楽しむ人々の総称。



しむしてい―【シムシティー】
マシンが爆弾で爆発炎上した画面をこう呼ぶ。わざとやるとけっこうおもしろい。

じらいくん【地雷君】
あと1回被弾すると、爆発してしまう敵車

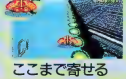
じらいくんあるぷぁ【地雷君α】
ゲームランクを上げることにより、待ち伏せをするようになった地雷君

テクニック3　あわせプレー

単純にインベタで走れば、コースの中央を走っているプレーヤーよりも、走行距離は短いはずである。そこで、どこまでインを突けるかが問題になるわけだが、反重力ガードビームにボディーの約3分の1が重なっていても、ダメージを受けて減速することがないのが判明した。

★ソニックスタートで得たスピードを続けさせないように、

ソニックスタート後は



★右ギリギリまで寄せる。ここまでならノーダメージ。

ここまで寄せる

テクニック4　ジャンプ無視モード

"ジャンププレートはかならず飛ぶ"という概念を捨てないと、究極のタイムアタックはできない。ジャンププレートは、あくまでも急加速や、ショートカットのためのもの。最高速度を持続中の場合には、無視してインを走った方が断然有利なのだ。安易に使うのは、やめておくべき。

★この速度でジャンプしても走行距離が長くなるだけ。

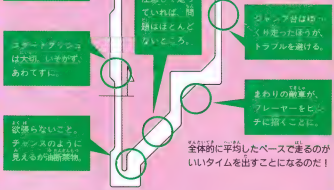
最高速なら飛ぶだけムダ

★ジャンププレートと外ードの隙間を、狙って抜けろ！

無視してあわせプレー！

F-ZERO開運コーナー

占いの見地からMUTECITY1を攻略すると、どうなるか、あの福田有育先生に聞いてみたぞ。



スタート時を重要視しているところや、第3コーナーで敵車（ゴールデンフォックスかな？）と並ぶという助言は、さすがは福田先生。うなずいてる読者も多いはずだそ。最後に先生からアドバイス。「とにかく落ち着くこと。全体的に平均したペースで走ることも大事」。なるほど。全周回ペストラップで走れということかな。これは大変だ。

全体的に平均したペースで走るのがいいタイムを出すことになるのだ！

恐怖の年末進行『F-ZERO』プレーヤーに明日はあるか？

年末進行期

11月21日　サウナマン野口、ダービー規際、徹夜で店頭に並びスーパーファミコン購入。サウナマン野口、某テレビ局に電話インタビューされ、一般人のように受け答えする。

11月25日　このころ、おたがいのプレーをめぐって、さまざまな議論が沸き上がる。

11月26日　モニターを2台並べてプレーする、セナプロモードが流行する。

TACOXとジョルジュ中治が、セナプロモード中、立て続けに2分1秒台を初の記録を出す。

11月27日　終人的なスケジュールの年末進行が始まる。編集者たちがF-ZERO を満足にプレーできない日々が続く。

11月某日　タイムアタックの本命視されていた沿谷洋一が、首都高速で事故。板橋中央総合病院にかつぎこまれる。

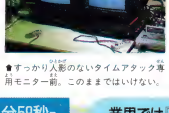
切れそうで切れない秒台と、己のプレーへのプライドのためか、編集部内では数々の議論が沸き上がる。まず第一に、ジャンププレートを飛ぶべきかどうか。これはジョルジュ中治が、**ジャンプ無視モード**(※テクニック④を参照)を提唱。これによってタイムが微妙に縮まることとなる。

第二に最終コーナーのライン取りにも、さまざまな意見が交わされた(※テクニック⑥、⑦参照)。どのパターンも決め手を欠いていたが、TACOXが状況に応じて、そのときのベストのライン取りをすればよいではないか」と発言。まさにそのとおりである。

こうして、数々の秘技の発見により、タイムアタックのボルテージはアップ。このころになると、タイムの差はそのままドライビングテクニックの差となっていった。

コンマ何秒を削るタイムアタックは続き、TACOXが1秒台をついに切る2分0秒89を記録。続いてジョルジュ中治も2分0秒95を出す。しばらくはこのふたりでトップ争いが行なわれ、"ファミ通のセナプロ"とまで呼ばれていたが、仲が悪いのかどうかまでは謎である。

しかし彼らの前に大きな壁が立ちはだかった。出版業界恒例、恐怖の年末進行である。この激務の中で、スペシャルをたたき出すのは、至難の技である。連日入だかりだった『F-ZERO』公式タイムア



▲すっかり人影のないタイムアタック専用モニター前。このままではいけない。

F-ZERO用語辞典

せなぷろもーど
【セナプロモード】
かつて『スタソル』時代にはやった、"高橋名人VSを利名人ごっこ"の、『F-ZERO』バージョン。

そっこうさぶあっぷ
【速攻ギブアップ】
おもいどおりのプレーができなかったとき、高速でキブアップすること。

ちゅうかんかんりしょく
【中間管理職】
前後を敵車で囲まれ、どうにも困った状態。サラリーマンも大変である。

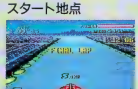
MUTECITY I　究極攻略-めざせ1分59秒-

テクニック⑤　つっこみ

2周目以降のタイム短縮の重要なポイントとなるのが、スーパージェットを どこで使うかだ。このスーパージェット、走っている場所がダートと普通の路面が交互にあるところなら、まったく減速せずに500キロ以上で走ることができる。つまり、ジャンププレート後のS字で使えば、ダートゾーンを最高速以上で走れ、なおかつ大幅なショートカットもできて一石二鳥なのだ。

キミは間違って使ってないか？

スタート地点

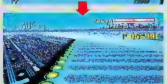


▲最高速度を維持して当たりの直線、ここで使うのは甘い。

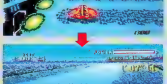
ジャンプ直前

▲ジャンプ中の速度の上限は決められている。ここで使うのもムダ。

これが正しい！



▲ジャンプ台を越えてS字が見えてきたら、Aボタンに指をかけろ。



▲ダートゾーンの上を走ろうとし、スーパージェットの速度は変わらない。

▲こっちのダートゾーンはスーパージェットを使っても減速する。注意。

業界では『F-ZERO』がおおはやり

おたくのベストタイムはいくつですか？

ゲーム業界の方々に、MUTECITY I のベストタイムを聞いてみた(12月14日現在)。玄人好みのこのゲーム、みなさんなかなかのハマっぷりがタイムに現われてる。全体的に見てみると、うーん、どこもタイムはまだまだ縮まると断言。もちろんファミ通も負けませんぞ！

任天堂	1'58"97
スクウェア	1'59"69
HIPPON SUPER！	1'59"79
マル勝ファミコン	1'59"73
鈴木みそ	1'59"67

もし、57秒台を出す人がいたら、神様と呼んでしまいますね。

「FF V」の開発が遅れたら、このソフトのせいかも。ハマってます。

とりあえず現在のベストです。もちろん、これで終わりませんよ。

まだまだ記録は伸びると思う。これからもアタックを続けるつもり。

あと0.38秒は縮まると思う。しかし鈴木ドイツの原稿催促が……。

極限を求めてタイムアタックは続く

2分0秒期

12月3日　毛利名人がようやくF-ZEROをプレーする。プレー後の第一声は「これ、おもしろいやないの」

12月某日　渋谷洋一大事故から復活。しかし後遺症のため思ったようなタイムが出ず。

12月7日　ハイローラー会、読者参加形式のタイムアタックの募集開始。

12月8日　年末進行が大部分終わる。いままでのうっぷんをはらすかのような、好タイムが続出する。

12月9日　ジョルジュ中山が2分0秒12をたたき出す。

12月10日　ダンジョン飯田、年長者を集めてシニアリーグを結成。現在のトップは鈴木ドイツの2分1秒79。

12月11日　ついにTACOXが、2分台を切る1分59秒68を記録。

タック専用モニターの前から、ひとりまたひとりと猛者が去っていった。

そんなときである。渋谷洋一を元気と仰ぐ、ハイローラー会が読者参加形式で、MUTECITYⅢのタイムアタックを開始。独自の展開を見せる。これによって編集部内で再びF-ZERO熱が高まった。なんといっても、こちらは読面に載るし、賞品もてる。本PINKやカッパへ一じなどが果敢にタイムアタックを始める。現金なものだ。ちなみにこちらで現在トップなのは毛利名人。渋谷洋一はケガが完治していないのか不調。

しかし、これによって全体のグレードがアップしたのは否定できない。傍観していたMUTECITYⅠのベストタイムにも影響を及ぼすようになり、続々2分0秒台のタイムをたたき出す者が続出。

ここまできたら、2分を切ることは可能なのではないか？　誰もがそう思っていた。そして、自分こそがそれを実現する者だと信じ、プレーし続けたのだ。しかし、2分の壁は厚く、速攻リタイアの嵐が深夜の編集部に吹き荒れる。

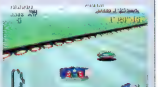
そんななかで、TACOXがついに、ついに1分59秒68をマーク！　不可能と思われていた2分の壁が破られたのだ。しかし、極限を求めてタイムアタックは続く、まだ見ぬ未知なる記録をめざして……。

F-ZERO用語辞典

【にこにこすたーと】
【25スタート】
1周目のウップタイムが25秒台であること。タイムアタックの最低条件

【ハイローラー会】
究極のスコアを求める集団「F-ZERO」タイムアタックを、読者参加形式で進行中

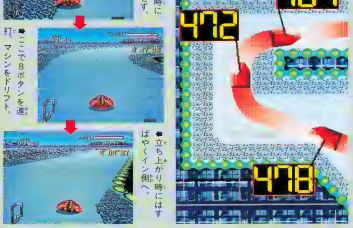
【ぴんぼーるげんしょう】
【センボール現象】
紙車と接触し、前後左右にマンシが飛び交う様子。悪夢のひとこと



MUTECITYⅠ　究極攻略 -めざせ1分59秒-

テクニック6 最終コーナークリアー -ドリフトバージョン-

最終コーナーをうまく通過できるかで、タイムが大幅に変わってくる。最初に紹介するのは、ターンぎりぎりをドリフトしていくパターン。コーナー侵入時から立ち上がりまで減速はわずか6キロ。



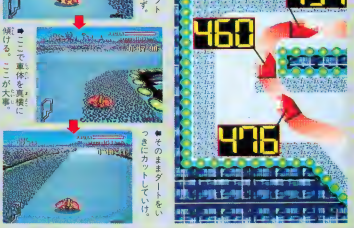
●コーナーの侵入時には、まだ減速せず

●ここでBボタンを連打。マシンをドリフト。

●立ち上がり時にはやくアクセル全開へ

テクニック7 最終コーナークリアー -カットバージョン-

こちらは、最終コーナーのダートをショートカットするパターン。これなら、ドリフトしながらクリアーするときよりも、距離が短くてすむ。ただ立ち上がりの速度が遅くなるのに問題が残る。



●侵入時はドリフトバージョンと変わらず。

●ここで車体を真横に傾ける。ここが大事。

●そのままダートをいっきにカットしていく。

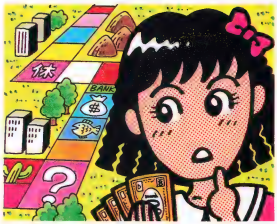
いただきストリート 私のお店によってのススメ

必勝テクニック マスター講座 「5倍買いのしくみ」

第7回

アスキー　バックアップカートリッジ　発売日未定　6800円

このコーナーも、いよいよもって今回で終了だ。だからといって、忘れ去るにはまだ早いぞ。ゲームが発売されたら、ものすごーく役に立つ講座なんだから、そのときまで大事に保存しておこうね。では始めよう。



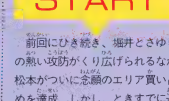
スリル&サスペンス! ドキドキもんの5倍買い!!

「いたスト」には5倍買いという大変スリルのあるルールがある。どんなルールかは読んで字のごとしで、他人のお店を5倍の値段で無理矢理買い取ることなのだ。といっても、いつでもどこでも好きなときに5倍買いができるわけではない。やはり、それなりの条件が必要となってくる。

条件の内容は、まず止まった場所がほかのプレーヤーのお店であるということ。つぎに、そのお店の値段の5倍分の総資産(現金、お店、株)を自分が持っているということ。以上の条件に当てはまっていれば、他人のお店に止まったとき、コンピューターが「5倍買いしますか?」と聞いてくる。このとき「はい」と答えれば、5倍買いが成立するってわけだ。

このようにして5倍買いは行なわれるわけだが、注意しなければならないことがひとつある。5倍買いをされたお店の持主には、お店の値段の5倍分の金額のうちの、6割しか入ってこない。残りのお金はすべて手数料として銀行に取られてしまう。つまり、5倍買いをあまり乱発すると、銀行に流れるお金が多くなり、ゲーム全体の景気が下がってしまうぞ。

所持金によって買える



■所持金がありあまるほど少ないと5倍買いができないのだ。クスン。

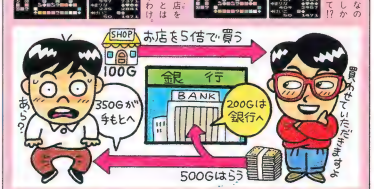
5倍買いのしくみと謎

5倍買いされたのに

■まりなの58Gのお店を5倍買いッ! ってことは、1Gの支払いというわけ。

もらったお金はこんだけ

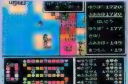
■1Gを支払ったハズなのにまりなにはなぜか入ってないってどーしてッ!?



START

前回にひき続き、堀井とさゆりの熱い攻防がくり広げられるなか、松本がついに念願のエリア買い占めを達成。しかし、ときすでに遅しって感じ。ここから松本が大逆転でトップになるのは、もうほとんど不可能だ。今さらエリアを買い占められても、堀井には何の影響もない。ハワイでインサイダーをしながら着実に株で儲け、一歩また一歩と、栄光のゴール目指してまっしぐら。ここで誰かがさゆりのバカ高いお店にハマれば、まだ逆転のチャンスはあるが、運に見離されたのか、誰もさゆりのお店に止まってくれない。そうこう

勝負ありって感じ!



■ファミ坊から一7 9 3Gの収入を得た堀井。これで優勝はいただき。

している間に、ファミ坊が堀井のハワイ1720Gのお店に止まってしまう。これでもう勝負は決まった。堀井の総資産は19121G。マークは4つすべて揃っているので、あとはサラリーをもらうだけ。といってる間に、次の番で堀井が銀行に到着! 1560Gのサラリーだ。これで総資産が20681G。20000Gを突破したので、堀井雄二の優勝。『いたスト』の生みの親が優勝ということで、ついに長い戦いに決着がついたのだった!!

いただきストリート 誌上実況中継

PART6

前回は、ほぼ勝負ありって感じのところで終了した。あとは、このまま堀井が無事にゴールインすれば、めでたく優勝! でもまだまだ油断はできない。さゆりのバカ高いお店に誰かがハマれば、さゆりの逆転だってありえるのだ。さあ、どうなるのかお楽しみ!!

強気で買うか！ それとも守りの5倍買い!?

5倍買いは一見すごく無謀な行為に見えるが、きちんと考えながら行なえば、じつは非常に優れた戦術のひとつなのだ。

5倍買いは、攻撃型と防御型のふたつにハッキリ分けることができる。どんな状況のときにどんな使い方をすればいいのかを下に書いておいた。ここさえ読んでおけば、今日からキミも5倍買いのプロになれるだろう。

●お金があるからって、何も考えずにホイホイ5倍買いしていくのは、確かに考えものだ。

●しかし、自分がどうしても欲しいお店や、買い占めれたエリアのお店を買うのは優れた戦術だ

攻撃 5倍買いでエリア買い占め

攻撃型とはいっても、それによって直接相手にダメージを与えるというわけではない。ただ、自分から積極的に行なうことより、自分の利益につながるため、攻撃型と呼んでいる5倍買いがこれだ。

たとえば、4軒で成り立っているエリアのうち3軒を自分が、1軒を他人が持っているとする。その1軒が手に入れば、1エリアを独占できるわけだから、当然、自分のものにしたいよね。その他人の持っている1軒に、止まったときがチャ――ンス!! ここぞとばかりその店を5倍買いしちゃおう。5倍分の料金を払うのはきついけれど、1エリアを独占してしまえば、その後のインサイダーでガッポリ儲けられるからね。あっと言う間に総資産が増えていくぞ。

ジャマなお店を買え！

●あと1軒でエリア買い占めとなるという場合は、迷わずまっ先5倍買い

エリア買い占め成功

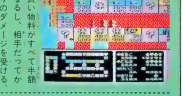
●エリアをさえ買いちゃえば、5倍買いで儲けたお金も回収!!

防御 高いお店はとにかくイヤ!!

1. 悪い芽は早目につんじゃおう

いずれはムチャクチャ高い店になるとわかっていて、ほかのプレーヤーが買い占めたエリアを野放しにしておくのは危険！ でなければ、誰かがエリアを買い占め、これから増資をかけようとしているお店に止まった場合。もし5倍買いできるようなら、ためらわずに買いだ。そうしないと、思いきり増資をかけられ、自分がその高いお店に止まるかもしれないぞ。

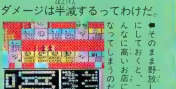
●エリアを買い占めた人がいたら、なんとしても5倍買いをすべきだ



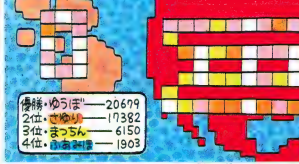
●買い物料がすべて半額になる。相手だってかなりのダメージを受けるぞ

2. 高いお店の値段を下げちゃえ!!

誰かがエリアを買い占め、そこにすごく高いお店を作ったとしよう。それでもしキミが、そのエリア内の、比較的安いお店に止まったとする。こういったケースでは、必ず5倍買いをしよう。メチャ高なお店の買い物料が半額になるので、もしそこへ止まったとしても、ダメージは半減するってわけだ。



●そのまま野放しにしておくと、こんなに高いお店になってしまうのだ。



今回のゲーム内容を振り返ってみると、堀井、ファミ坊、松本にとっては非常に苦しい戦いだった。それほどさゆりは手強かったのだ。

堀井雄二『いたスト』を語るッ!!

『いたスト』には、今までのファミコンのボードゲームにはなかったような、いろんなシステムがいっぱい詰まってるんだよね。たとえば、お店ひとつをとってみてもそう。お金をかけてお店に増資すれば、買い物料というのも上がり、ほかのプレーヤーからお金をたくさんもらえるようになる。それとエリア株と資産を連動させ、お店の価格の変動や、株の売買によって、株の価格が影響されてくシステムなんかもわりと斬新だと思う。キャラクターに個性を持たせたのだってそうだよね。とにかくプレーする人が何回遊んだって飽きのこないもの。そういった要素を厳選して、ギッシリと詰め込んだのが『いたスト』なんだ。

1億総ゲームデザイナー化計画!!

キム皇のDIGITAL TRICK講座 23

このデジタルトリック講座も回を重ねて、ついに23回目をむかえました。でも、まだまだ言いたいことといったいあるんだ。これからも。盛かく見守っていてちょうだいね――。

●文・構成 キム皇
●イラスト 土居孝幸

フラグチェックが重要なのだ

RPGのシナリオで、一番大切なのがフラグチェックだ。いろんな場合を考えて、シナリオ上のバグを完全につぶさなくてはいけない。フラグチェックは、脳道が増えれば倍々に増えていく。

(1)村の人Ⅰのメッセージ。「さらわれた村長の娘」

(2)村長さんがエルフの村に行く。

のストーリーで、村の人Ⅰに話を聞けば、村長さんはエルフの村に行くと決める。

この場合、村長さんは、村の人Ⅰと主人公が話せば態度を変えるわけだから、フラグをひとつ、村の人Ⅰフラグというのを持てばいいわけだ。村長さんは、村の人Ⅰと話してなければなんにもしなくて、話をしてれば、のこのことエルフの村に歩き出せばいいのだ（この場合、村長さんのメッセージは、村の人Ⅰと話してる場合と話してない場合とでは、違えておいたほうが、プレーヤーにわかりやすい。

ところが、村の人Ⅰだけじゃなく、村の人2のメッセージ、「村長さんは、毎日北の森へ出かけていた」も聞かないと、村長さんは動かないことにするとー、ちょいとたいへんになってくる。

村長さんの場合は、(1)Ⅰにも2にも話を聞いてない場合、(2)Ⅰにだけ聞いて、2に聞いてない場合、(3)2だけ聞いて、Ⅰに聞いてない場合、(4)両方聞いた場合……の4つに増えてしまうのだ。

さらに、ここに村の人3が加わったら、(1)「1○、2○、3○」(2)「1○、2○、3×」(3)「1○、2×、3○」……と続いていき、村長さんの場合だけは、8つになってしまう。

しつこいけど、これにもうひとり加わると、場合は16個。さらに村の人4人も、それぞれほかの人の状況によってメッセージを変えることにすれば、16×5人分。なんとメッセージを80個も用意しなければならなくなる。さらにどういう順番で話を聞いたか、までチェックすると……メッセージはいくつに増えるかわからない。

実際には、こんなことはやってられない。町や、村には、たいていいち最低4、5人は人がいるもんだし、いちいちほかの人のメッセージで、メッセージを変えてたら、どの町や村でも、メッセージを100個以上作らなきゃいけなくなるものね。

フラグチェックの実際は……

では、実際のゲームではどうやるのだろうか？

いろんなやり方が、そのストーリーや場合によってあるけど、たとえばこんな風にするのだ。

1.周辺情報の中で、重要度に差をつける。

村長さんがエルフの村に行くための周辺情報の中で、重要度に優劣をつける。たとえば村の人Ⅰに、とても重要なメッセージをしゃべらせ、そのほかの人は聞いても聞かなくても、直接ゲームの進行には関係ないようなメッセージにしてしまう。フラグに関係するのは、この重要な村の人Ⅰのメッセージだけにしてしまうのだ。この人に話せば村長さんが動くようにする。

2.フラグの関所を作る。

この場合、村長さんがフラグの関所になる。村の人Ⅰから？までは、村のどの人に話しても、そのことでメッセージは変わらない。村長さんがエルフの村に行くという、フラグが立ったら、一気にみんなのメッセージを変えてしまう。

ひとりのところにフラグを集中してやれば、最初に言ったメンドくささが、けっこう解決されてしまうもんね。

こういった形で、フラグを集中させるようにして管理していこう。

フラグチェックの作業をしよう

さて、では実際の作業だ。まず、

ストーリーを組かくわけて、カードに書き込む。メッセージも、カードにわけて書く。それを並べて、並行するイベントや、メッセージをチェックする。できれば先ほど言ったように、並行するメッセージ、周辺情報や、並行するイベントは相互に関連したり、相互にフラグチェックをかけ合ったりさせないほうが管理しやすい。しかも、管理しやすいだけじゃなくて、実際にゲームをやる立場からいっても、ある人にひとこと聞いただけで、ほかの人のメッセージがコロコロ変わるようでは、チェックして歩くのも大変だ。

それから、さっきの村長さんのように、フラグの関所をがっちり作る。小さい関所をいくつか作り、それらをまとめて、大きい関所も作ろう。

大きい関所は、RPGの場合、中ボスを倒すとかいうのが、よくあるパターンだね。

最後に、そのフラグの立ちぐあいを見て、抜けているメッセージをチェックする。この場合は流用、この場合は別なメッセージというようにしよう。

流用が多いと、フラグチェックは簡単になるからね。

初心者はフラグを簡単にしたほうがいい

フラグが簡単だと、ゲームストーリーもその分単純になる。できるだけ凝ったストーリー、セリフ固しなどをやりたいと思うのは、ゲームデザイナーの常だ。だけど、最初は、できるだけ単純にやるクセをつけよう。凝ったことをやるのは、フラグの管理が自由自在になってからでも遅くはない。見た目以上にフラグの管理はややこしく、慣れが必要な作業なのだ。

メッセージを書いてみよう

フラグチェックをクリアーしたら、それに合わせてメッセージを書くのだ。ぼくの『ジャングルウォーズ』の実際のメッセージを見せてあげよう。

1. %0___の村

ジャングルの　あさが　きました。

1－（1）ノジャングルパパ

ジャングルパパ

A

「おはよう！　%0___

①（宝箱を開けてない場合）

「こらこら　パンツぐらい

はいて　きなさい。

「そのハコの　なかに　あるから

しらべてごらん。

②（宝箱は開けたけど、装備してない場合）

「パンツを　とってきても

もってるだけじゃ　ダメじゃない。

「そうびして　みに　つけなくちゃね。

③（宝箱を開けて、装備もしている場合）

「よーし。じゃあ　けさも　げんきよく

ジャングルの　みまわりに　いこう！

「さいきん　わるい　やつらが

あばれまわって　いるらしいぞ。

「きをつけて　みまわりを

しなくちゃな。では　れっつご！

一番最初のところだ。ゲームボーイの画面は横18文字なので、この原稿（横15文字）にするのに、余ってしまった行が出た（もってるだけじゃ……の行など）。これはゲーム画面上では、1行で表示されてる。それから、%0___というのは、自分の名前のこと。どんな名前が入るかわからないから、こういう記号で表わしているのだ。

『ジャングルウォーズ』の最初の村は、自分の名前がつく村なので、村の名前も%0___だ。

さて、早くもフラグによって、メッセージが変わっている。ふたつのことを同時にやらせようとしているので、本来なら、メッセージが4ついる。ただし、この場合、装備はしてるけど宝箱は開けていないという状態があり得ないので、ひとつ減って3つ、やればやれるのだ。

ゲームデザイナーになるための必修ソフト

今週のこの1本➡スーパーファミコン各種

スーパーファミコンが出て、はや1カ月以上。実はぼくもまだ手に入れていないが、ゲームデザイナーは新しもの好きじゃなきゃイカン。持ってない人は、持ってる人のところへ遊びに行こう。ぼくは宮岡君ちへ行ってます。

スペシャル企画

キム姉が答えるゲームデザインQ&A

Q ゲームデザイナーになるためには、どんな方法があるんでしょうか？（貧困のつづきラスト）

さて、前回の話でゲーム制作関係には、どんな仕事があるのかわかったと思う。だいたいどんな事をやるのかもわかると思う。

この中で、ゲーム制作会社に入らなければ絶対なれないものは、プロデューサー、ディレクター仕事。フリーでこの関係をやっている人では、堀井さんが、これに近い形になってる。

現場系もまず無理だろう。フリーのプログラマーというのは、ぼくはただひとりを知ってるだけだ。

キャラクターデザインや、作曲などは、今度は逆に、その世界で有名じゃないと仕事はまわってこない。最初から、ゲームの仕事をやるためにその職業を選んだ人はまだいないのだ。

となると、自分で企画書などを持ち込んで売り込めるのはゲームデザイナーだけということになる。

ゲームデザイナーは、ゲームを作ることのおもしろさと、とーんでもないしんどさを満喫できる。ただし、中途半端な気持ちではできない。向き、不向きもある。能力の問題もある。また、企画が採用されることは、こくまれなのだ。

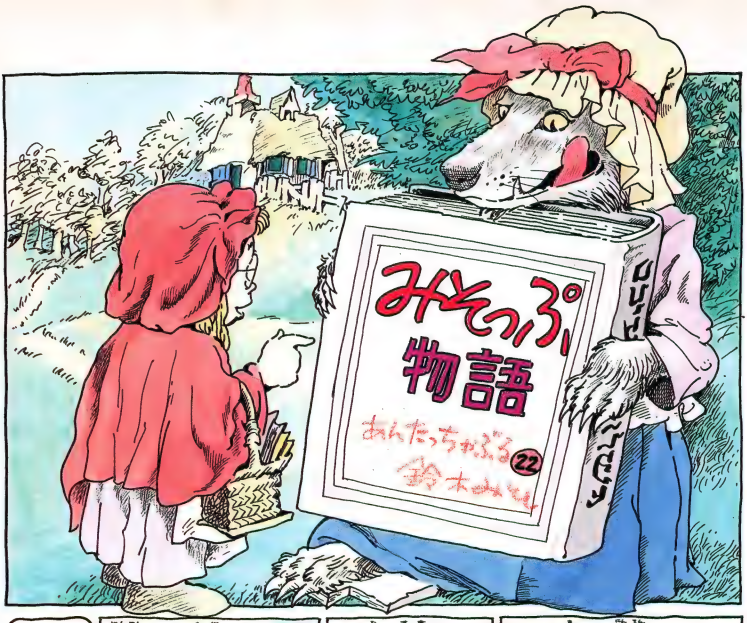
ゲームの制作を職業にしたい場合、考えられるのは、今まで見てきたようにゲーム制作会社に、正規に入社するか、企画を売り込んで、売り込むしかない。

A

質問やアイデア大募集!!

あて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル（株）アスキー
ファミコン通信編集部 DIGITAL TRICK講座係

■おとなのためのゲーム童話なのだ。わかるかなあ。



第1話
任天どんと世我どん

任天どんと世我どんは
ライバルとおしです。

ある日、世我どんが
言いました。
「かけっこなら
だれにも
まけないぞ。」

それを聞いた任天どん。
「よーし、それじゃ テトリス山の
てっぺんまで きょうそうだ。」

勝ったほうが テトリス
山の土地をもらえる
ってのはどうだい。

おもしろい
うけましょう。

テトリス山には金が
うまっているという
うわさがあったのです。

話を聞きつけて、やじ馬
たちも集まって きました。

「いちについて
よーい…」

「どん。」

はやい はやい。
まっ先にとびだしたのは 世我どんでした。

世我どんは、すごいスピードで かけのぼって いきます。

往芙どんは、つめたい風がぴゅうぴゅう ふく 峠へきを 攻めることにしました。

往芙どんのやつ おそいな〜。

ひるねして たって 勝っちゃうよ ハハハ…

あ

「き…釜だ！」
世我どんは 間わず 地面をほりかえしました。

ちょっとほると、大量の釜があふれてきます。
世我どんは 夢中になって ほりまくりました。

!!

なんということでしょう。
自の前の釜に 気をとられているうちに、往芙どんに 先をこされてしまったのです。

しまった

あんなに差があったのに…
なぜだろう…

実は往芙どんは、テトリス山の山ごやの主人、ポジどのから 最短ルートを聞いていたのでした。

こうして往芙どんは テトリス山を手に入れました。

あきらめきれないのは 世我どんです。

あまりにくやしかったので 似た山をさがして 首分の山にすることにしました。

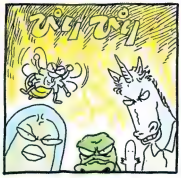
コラムス山です。

おどろいたことに、ここからも
大量の金が出ました。

みそっぷ村は大さわぎ。
時ならぬ ゴールドラッシュ
です。

誰もかれもが
山をほじくりまくり
ました。

ところが、思ったほど金は
出ず、唯一 とくまり山だけが
多量の金を出しただけでした。



すさんで しまった村人の
心をなごませるために
ひとりの せんきょうしが
たちあがりました。

「わたーし、アタリムーミン
と言いまーす。」

みなさんに山をひとつ
さしあげますから、
なかよく分けてくださーい。」

こうして グラックス山を
もらった村のみんなは
元のなかよしにもどった
かというと…

思ったより金の出ない山
だったので、いっそう けんあく
になったと いうことです。

第2話　金のファミコン　銀のファミコン

木こりは あわてて棒で
かきまわしましたが、
ゲームボーイは 沒く
しずんでしまったようです。

「おーい おーい」
大声で泣いていると
とつぜん けむりが
もうもうあがりました。

■『F-ZERO』から抜け出せない鈴木みそ先生にお便りを！

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 あんたっちゃぶる係

けむりの中から
まばゆいばかりの
黄金色にかがやく
かみさまが
あらわれました。

「木こりよ。おまえが
おとしたのは
ゲームギアかい？」

「それとも
PCエンジンGTかい」

「それとも
リンクスかい」

「うんにゃ とんでもねー」
木こりは こたえました。
「ウシのおとしたのは 白黒の
ゲームボーイだべ。」

「よくぞ正直に申した。」
かみさまは にっこり ほほえみ
ました。

せんぶ あげよう。

うわーい。

木こりは よろこんで
みんなに ふれまわりました。

みそっぷ村は
大さわぎ。

誰もかれもが
こえだめに ゲーム
ボーイを 投げこみ
ました。

ずるがしこい となりの
木こりは ファミコンを
投げこみ ました。

「ああ！
大切な ファミコン
が―。」

「おまえの おとしたものは
ネオジオかい
スーパーファミコンかい。」
かみさまが あらわれました。

「しめた。」
と 木こりは
ほくそえみ ました。

木こりは、おそわったとおり
正直に答え、スーパーファミコン
とネオジオと メガドライブを
手に入れ ました。

「やったー。やったー。」
村中から かんきの声が
あがっています。

しかし、こえだめ
に長いこと つかって
いた 機械は、
まったく動かなかった
のです。

最初の木こりは
半殺しにされ、村は
よりいっそう けんあく
になったということです。

おしまい

商売RPG★3メガ+バッテリーバックアップ付

虹のシルクロード

～ジグザグ冒険記～

知恵と勇気と金もうけ!!

RPGの新時代を切り開く、「虹のシルクロード」。これまでのRPGの常識に、とらわれない。まったく経験値の概念がないのだから、全員が同じ経験値で経験値から解放されるのだ。だからかわり、商売人の主人公は、武器や防具をそろえないと出かけられない。もちろん、買い物の方がHPがあがる。話によっては、お金はいくらあってもつかってこそ商売の材料が銀もくれるRPGなのだ。そんな主人公は、商人に変身した主人公が、世に平和を取り戻すために、シルクロードにかくされた7つの銀をさがし、集めさせなければならない。さあ、人生の一大転変をして、話が進き、冒険のコツをはやくつかめ!!。また、妖精が味方になってくれたり、とにかくユーモラスなアイテムがてんこ盛りのゲームなのだ。さあ、夢とロマンがあふれたシルクロードへ、いざ出発。

妖精は、なにかとぼくたちの力になってくれる。名前をつけて一緒に冒険だ!

これが虹シルのパッケージだ!

動物を買うと商品がたくさん持てるからそれだけ儲かるぞ!

街では、経験値やレベルがない。武器や防具を自につけると、HPが増えるんだ!

お金を払って雇う兵隊だ。戦闘では頼りになるぞ!

主人公、つまり君だ。広いシルクロードを旅して、7つの虹の銀を捜し出すのだ!

3つの願いをかなえてくれる、壺の魔神だ!

大事な商品だ。街によって、値段が違うから、よく調べて、しっかり儲けよう!

虹シルは商売が基本だ。しっかりお金をかせぎなさい!

水筒だ。水がなくなると、体力が減りはじめ、さから処をつけよう!

'91年2月22日発売予定。

価格7,500円(税別)

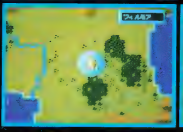
発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
制NHKテーピスセンター 第I S(アイアンドエス)

Another side from ENIX

物語は始まっている。

SUPER Famicom
スーパーファミコン

Actraiser
アクトレイザー



スーパーファミコン
エニックスのSFC用ソフト第一弾 !!
アクトレイザー

STAFF
●シナリオ・間瀬直紀●グラフィック・横クインテット●音楽・古代祐三●プログラム・橋本昌晃
●開発・横クインテット●企画・制作・横エニックス

価格8,000円(税別)

絶賛発売中!!

ENIX
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F
TEL03(3371)5581(お問い合わせの番号はおまいなく。)

スーパーファミコン®は、任天堂の商標です。

お問い合わせ03-3371-5581 ★電話番号は正確にお願いします。

SUPER Famicom® は任天堂の商標です。
スーパーファミコン

かつてない、大冒険の予感。

数個のLSIを納めた小さなカセットの内部にハリウッド映画数本分にも匹敵するストーリーをもりこむことができる。「ドラゴンクエスト」のシリーズはそれを証明してきた。「スターウォーズ」三部作とロト伝説三部作はその時間的スケールにおいて同じレベルなのだ。双方のモンスター・デザインの緻密さについても、それは言える。「天空の花嫁」と名づけられた「シリーズV」ではどんな夢を僕たちに見せてくれるのだろうか。

株式会社エニックス 〒160 東京都西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F

ドラゴンクエスト
DRAGON QUEST
ブックシリーズ

冒険に向って

ゲームブックシリーズ

感動、再び!

ゲームブック ドラゴンクエストIV

文庫判　定価各500円

1 第一章 王宮の戦士たち
第二章 おてんば姫の冒険

2 第三章 武器屋トルネコ
第四章 モンバーバラの姉妹

3 第五章 導かれし者たち(前編)

4 第五章 導かれし者たち(後編)

史上最強のRPG・ドラクエIVの壮大な冒険ドラマを、4巻構成で完全G・B化!

それぞれの苦しい旅を乗り越え、
やがて集う7人の導かれし者たち。
彼らは運命の糸によって、
勇者のもとへといざなわれる…。
7つの小さな光は大きな光となり
邪悪な力へ立ち向かう……。

ゲームブック ドラゴンクエストIII

上 勇者旅立つ
中 伝説の宝珠を求めて
下 決戦/アレフガルド
「アレフガルド伝説」の謎が、いま明らかに/
文庫判　定価各494円

ゲームブック ドラゴンクエストII

上 勇者の末裔たち
下 激闘/ハーゴンの神殿
「ロト伝説」最後の壮絶な戦いを、迫真のリアリティで君に贈る/
文庫判　定価各580円

ゲームブック ドラゴンクエスト

上 甦るロト英雄伝説
下 死闘/竜王の島
ゲームブックにボードゲームのおもしろさがドッキング/
文庫判　定価各490円

4コマ マンガシリーズ

ドラゴンクエスト 4コマ マンガ劇場 3

A5判　144ページ　定価580円

爆笑マジックパワー全開!

日本全国にドラクエ4コママンガの、
笑いの大津波がおしよせる/
勇者たちが/愉快なモンスターたちが/
上へ下へ、てんやわんやの大騒ぎ!!

寒さ蹴散らす連発ギャグ!

4コマ マンガシリーズ 1・2巻
大爆笑発売中

(各)A5判
144ページ
定価580円

さあ、翔(はばた)こう!!

エニックスの本 1991

パーフェクトコレクションシリーズ

ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション1991

B6判 オールカラー 定価390円

ドラクエグッズのすべてがここに!

ぬいぐるみ、陶器人形、文具、書籍、CD、各種ゲームなど、ドラクエアイテムを完全紹介。隠れアイテムを探せパート3、カードダス特集など、ファンには見のがせない新・情報書だ!!

公式ガイドブックシリーズ

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち 公式ガイドブック

(各)B6判 オールカラー

上 世界編 定価720円

ゲーム進行順にそった町・城・ダンジョン解説を中心に、ゲームの進め方、Q&A、カジノ特集などがギッシリ!

下 知識編 定価680円

アイテム128種、呪文58種、モンスター163匹の㊙データがキミに迫る。勇者たちやサブキャラの情報も満載だ!

ドラクエI〜III公式ガイドブックも大好評発売中

オリジナルストーリーブックシリーズ

ドラゴンクエストIV モンスター物語

ドラクエIV世界に棲息する個性豊かなモンスターの、驚異と笑いのパフォーマンスがギッシリ!
A5判 オールカラー 定価880円

ドラゴンクエストIV 知られざる伝説

ドラクエIVのキャラクターたちの伝説やエピソードを、楽しいイラスト満載で紹介するビジュアル・ノベルだ!! メチャ楽しいゲームもついてるよ!
A5判 オールカラー 定価880円

小説シリーズ

小説 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…上 下

高屋敷英夫・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判 豪華上製本
定価各1,000円

小説 ドラゴンクエストII 悪霊の神々上 下

高屋敷英夫・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判 豪華上製本
定価各1,000円

小説 ドラゴンクエスト

高屋敷英夫・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判 豪華上製本
定価1,300円

ドラゴンクエスト 精霊ルビス伝説 全3巻

上 遥かなるイデーン
中 遥かの翼ラーミア
下 海のはいオーブ
久美沙織・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判 豪華上製本
定価各1,000円

ドラゴンクエストブックシリーズ
ALL 絶賛発売中
ENIX BOOKS

株式会社 エニックス 出版局
編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL.03(3369)8978
営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL.03(3369)8982
■お求めはお近くの本屋さんで。品切れの場合は本屋さんにお父して下さい。必ず取り寄せてもらえます。
■定価はすべて消費税込みです。

New Year

エニックスの本

1991

最新刊 絶賛発売中!

小説 天空戦記

シュラト5

苦界彷徨(くがいほうこう) 文庫判 定価400円

あかほりさとる・著
奥田万つ里・カバーイラスト 沢田翔・本文さし絵

記憶を失い人間界に逆転生させられたシュラトに、刺客が迫る。レイガたちの愛と献身は、再び修羅王を呼び覚ますことができるのだろうか…!?

奥田万つ里カバーイラスト+描き下ろし口絵(4 5)つき!

シリーズ既刊

1 修羅転生(しゅうらてんせい) 文庫判 定価390円

2 魔界脱出(まかいだっしゅつ) 文庫判 定価400円

3 戦鬼覚醒(せんきかくせい) 文庫判 定価400円

4 不抜大戦(ふばつたいせん) 文庫判 定価400円

アニメになかったシュラトの世界

神と人間の国家形成を目指す本格アクションゲームに挑戦!

▶ゲームクリアへの必携書!◀

絶賛発売中

アクトレイザー 公式 チャレンジブック

アクション12面+クリエイション6面の全マップと攻略ポイント解説。登場エリア別モンスターデータなどをイラストと画面写真で完全紹介!ゲームに挑戦するキミを完全にフォローアップする!

オールカラー
B6判 定価540円

スーパーファミコンソフト

アクトレイザー

6M+バッテリーバックアップ
価格8,000円(税別)

発売中

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

株式会社 エニックス 出版局

編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL.03(3369)8978

営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL.03(3369)8982

■おまめはお近くの本屋さんで。屋切れの場合は本屋さんに注文して下さい。必ず取り寄せてもらえます。

■書籍の定価はすべて消費税込みです。

DRAGON QUEST ドラゴンクエストワールドグッズ

新学期もV!

DQグッズでかしこさアップ!

商品のお求めは全国のデパート、スーパー、おもちゃやさんの、ドラゴンクエストワールドグッズ売場で!

ノックするたび目玉がクリクリ。

スライムシャープペンシル
EP0048 380円

スライムベスボールペン(赤)
EP0049 380円

メタルスライムボールペン(黒)
EP0059 380円

ならべて押すと、スライムがキングスライムに変身!

合体!キングスライムえんぴつ EP0128 600円
(HB鉛筆日本入り)

ケイ光ラインマーカー5色セット

ザ・スライムマーカーズ EP0118 1,000円
(ブルー・オレンジ・グリーン・ピンク・イエロー)

スライムにさしこんで使えるラインマーカー。フィギュア、指人形としてもアソべるよ!

な~ちんだ♪

ドラクエけしゴム EP0121 200円
(スライム・ベス・メタル)

ふわふわしているから気持ちいい。

スライムぬいぐるみ
EP0001 3,500円
直径30cm×高さ15cm

メタルスライムぬいぐるみ
EP0041 3,900円
銀の糸が仕込んだ
あります。

スライムベスぬいぐるみ
EP0002 3,500円

メタルベビーぬいぐるみ
EP0057 1,200円

ぬいぐるみ
EP0056 1,200円

スライムベビーぬいぐるみ
EP0055 1,200円
直径19cm×高さ15cm

コンドール王立カジノから直輸入!!

カジノトランプ EP0111 1,000円
ベビーサタンのジョーカーやスライムのエースが画面の中から飛び出した!/ ドラクエIVカジノ場と同じ、本場的カジノトランプだ!!

パッケージイラストがカッコよくて、とても使いやすい。

ドラゴンクエストIV 勇者の記録帳(方眼)
EP0076 250円

ドラゴンクエストIV 勇者の記録帳(無地)
EP0075 250円

ドラゴンクエストIV 勇者の記録帳(様ケイ)
EP0077 250円

カッコイイ!!

ドラゴンクエストIV 冒険下敷 EP0074 200円

ドラゴンクエストIII 冒険下敷
EP0035 200円

ドラゴンクエストIII 冒険下敷
EP0037 200円

ドラゴンクエストII 冒険下敷
EP0036 200円

最強の武器定規だ!

天空の剣定規(18cm) EP0124 200円

走れ!パトリシア 冒険の旅へ!!

ドラゴンクエストIV 導かれし者たちのカンペン
EP0071 600円

秘剣、天空の剣!そして2人の勇者!!

天空の勇者ハンカチ EP0098・EP0113・EP0114 各400円
(レッド・ブルー・イエロー)

IVのアイテムがぎっしり!!

ドラゴンクエストIV カンペンセット
EP0072 1,400円

(銀色カンペン、ゴールド、小さなメダル、カジノのコインの消しゴム、勇者と仲間たちの総筆入り)

2/9発売 NEWグッズ NEWS

1. ドラゴンクエストI~IV ちいさな勇者カンペンセット 予価580円
   ファミコンパッケージそのままのミニ・カンペンセット
2. ドラゴンクエスト モンスターズノート 予価250円 横ケイ B5ノート
   I~IVの人気モンスターズがいっぱい!
3. ドラゴンクエスト ヒーローズレポート 予価250円 横ケイ B5レポート用紙
   勇者とその仲間たちがいっぱい!
4. ホイミペン(くろ) 予価120円 香りつき紙手サインペン
   つかれがふっとび、元気いっぱい/ココナッツのかおり
5. ラリホーペン(あお) 予価120円 香りつき紙手サインペン
   ねむくなるほど、心がおだやかに☆ラベンダーのかおり
6. ザオリクペン(あお) 予価120円 香りつき紙手サインペン
   生きかえったように、気持ちがスッキリ/ミントのかおり

ただいま、陶器人形とキャララマグネットが店頭で品切れになっております。まことに申し訳ございません。一所懸命造っておりますので、もうしばらくお待ち下さい。

通販のお申し込みは、「ドラゴンクエストワールドグッズ」通販係 住所〒135 東京都江東区深川2~24~6 TEL03(3641)8220にお願いいたします。

- ファミコンセット、寝具は通信販売してありません。
- スライムはリックオリジナルの登録意匠(24時)です。
- 価格は消費税別です。 ©エニックス(99)

株式会社 エニックス グッズ局 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL 03-3369-8335

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

ミラクルゾーンへ突進!
8つの世界を
駆け抜けろ!

★8つの不思議な世界の
敵をやっつけろ!

「時空の石」を奪われた国
「ファニー」は大混乱!!
キミは石を取り戻すために、
8つの世界へ旅立つんだ!
しかし、それはただの世界じゃない。
ここは四次元、宇宙空間、ブロックの世界、
化学や薬のミクロの世界、
クレージーな芸術家が造った世界、
テレビの中の電子の世界など、
君がよく見かけるモノが、
へんてこりんな世界になって登場!

FUZZICAL FIGHTER

ファジカルファイター

© 1991 Sigma Enterprises, Inc.

4月発売予定

●RPGのオモシロサが加わった
シューティング。だから、
思わず不思議の世界に
のめりこんじゃう!

●敵をやっつけるたびに
賞金がもらえる。それで、
次ステージに必要な
アイテムを買いそろえるんだ。

●ファジー機能がついているから
ビギナーもマニアもワクワク。
プレーヤーの技術によって
難易度が変化するんだ!

GAME GEAR

Super GOLF スーパーゴルフ

ゴルフだ!カラーだ!GGだ!

ゴルフはやっぱりカラー!!という君におまたせ!
ゲームギアで楽しむハンディータイプの
本格ゴルフゲームの登場だ!!

2月発売予定　価格3,800円(消費税別)

© 1991 Sigma Enterprises, Inc.

●この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスのSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

sigma 遊びごころのソフト&ハード

Sigma Telephone Service　東京03(3796)0625　大阪06(302)8700

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4SKビル千駄ヶ谷 シグマ商事株式会社

任天堂 ファミリーコンピュータ

猜謎的遊戯

パズルゲーム

果てなく続く迷宮の450面面!!

キョンシー・忍者・騎士の3キャラクターで中・白・青が味わえる。
進めば進む程、深みにハマる"面クリヤー"パズル!!

紫禁城

SHI KIN JYO

画面一杯に配置された牌。この牌で出来た迷路をキャラクターを動かし
牌を消しながら迷路を開きゴールにたどり着けばOK!!
だが途中には、隠し牌や落とし穴等、仕掛けがいっぱい!! あなたの行く手をはばみます。
一見簡単そうで、なかなかたどり着けないもどかしさ、そして悩む時、
あなたはすでに「紫禁城」の虜です!!

FAMICOM FAMILY

東映動画より1991年2月発売予定

TDF-96

希望小売価格5,900円 1M+64KSRAM

Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区新宿5-17-1日高ビル

© 東映動画
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

全米ヒットチャート

邪悪のドラゴンを倒せッ、

DRAK

ドラッ

陽はのぼり、
広大なドラッケンワー
画面をゆるがすモンス
日本のRPGの常識
3Dワールドが

'91年3月発売予定

KEMCO お問い合わせは……☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

SUPER FAMICOM®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

No.1 日本上陸！

8つの宝石を求めて冒険の旅へ。

DRAKKHEN™

ケン

また沈む・・・
ルドを360°スクロール！
ターの迫力とサウンド、
をかえる超リアルな
ここにはじまるッ。

8メガ・バッテリーバックアップ機能付
予定価格8,500円（税込）

"Published under license from Infogrames ©1989, 1990.
Infogrames is a trademark of Infogrames. Used with permission. All rights reserved. Licensed in conjunction with JP International."

コトブキシステム株式会社

可愛さ余って勇気100倍

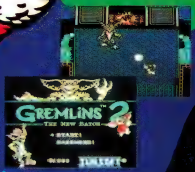
FC・GBダブルで楽しさ10,000倍

TM & © 1990 WARNER BROS. INC

ファミコン
好評発売中
¥6,500
税別

ゲームボーイ版
好評発売中
¥3,400 税込

ゲームボーイ
は任天堂の商標です



SUNSOFT ゲン電子株式会社
夢・創造・サンソフト
愛知県江南市古知野町朝日250
TEL (0587) 55-3500
テレフォンサービス 0587-55-1120

グレムリン2
—新・種・誕・生—

NOWな人は御遠慮ください。

CD-ROM² SYSTEM

PC Engine

NEO [ネオ]

な人は楽しめる。

NEO感覚映像絵本ワールド———

By Cyan

the Manhole

the Manhole is a trademark of Cyan
©1989 Activision
used under license from Activision.
All rights reserved.
©1990 SUN ELECTRONICS

SUNSOFT ゲン電子株式会社
愛知県工業市古知野町朝日250
TEL (0587) 55-3500
テレフォンサービス 0587-55-1120

人類震撼！知的生命

西暦3000年、人類の宇宙進出、地
だか…、植民惑星シラクサか
人類ではない、巨大で邪悪な
要塞に向かった戦闘艦アフ
「ヴェリテックス」
政府軍の誇る最新鋭戦闘機
惑星シラクサへ向けてヴェリテックス

VERI

ヴェリ

縦多重スクロールによる
スピードと

ゲーム・ギア、ソフトなど豪華賞品がもらえる!!

全国縦断試"射"会実施！

1月より3月まで札幌から福岡の全国10都市で
開催予定です。
実際にプレイして、このスゴさを体験しよう。
高得点で賞品も手にしよう。
詳しくはアスミック・テレホンサービスで。
今すぐ聞こう！

アスミック・テレホンサービス
03-3235-5902

体との戦慄の遭遇。

MEGA DRIVE

球型惑星の植民化は順調だった。
らの反乱を伝える緊急連絡。
…未知の生物?…我々は知らない。
ロディーテとの連絡も不通。
隊を投入せよ!」
ヴェリテックス隊に命が下った。
隊は空母ミネバから緊急発進した。

TEX

テックス

超立体感。
サウンドが生み出す興奮。

画面は開発中のものです。

MD専用 カートリッジ
4M予価6,800円(税別)
91年3月 発売予定

ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1番21号

スーパー暗記法™

これは事実をもとに再構成したマンガです!

山田 和範くんの場合は—
早大商学部・中大経済学部
(海城高卒)

難関 早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのは、受験生の誰もが味わうであろう、暗記法の壁を始めて間がなかなかはかどらない事でした。この偏差値が急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも一発合格!

案内書無料急送

●右のハガキを今すぐ
ポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!
☎東京 03(3318)6111
受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

合格術の達人

●主任講師パンダ先生こと
萩原雄二郎先生

小学校高学年から利用できる暗記テクニックで、飛躍的な学力アップをはたしませんか!

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる講師、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(三田高校卒)

偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れて、こんな強い武器は滅多にありません。受験勉強に最も重要な事は、受験までの時間に多くの事柄を覚えられるかどうかです。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こういっただけは、チョットすごいな。

●1日15分の奇跡!!●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

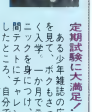
- ●英単語200個を1日で丸暗記！
- ●歴史年表なら、10分で30項目！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら一夜づけでOK！

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース	●小6進学コース
●高校受験コース	●小5学力アップコース
	●小4学力アップコース

●現在、会員数100,000人！荻原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

高原　有知くんの場合は——
三愛高校（豊沼中卒）



定期試験に大満足！
僕は必勝！本雑誌の広告を見る。ポケットから一か月でテクニックを身につけ、中間テストに自分にチャレンジ。しかしほとんどの好結果を得ても驚くほどの好結果。でもこれまんなに言うけど、それだけはせっかくタイ教えたくないよ

たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

やっぱり頼りになる暗記法！
牧野　早江子
名古屋北高校（名古屋市北）

なぜ、学校では試験のクニックなど教えてくれないのか、テストばっかりで、それ以外のふうかも！疑問だったのが、そういうふうに思ってこのスーパー暗記法をこれを最初にやるべきだったわ！

志望校に逆転合格！
武南　秀治
海城高校（文京区中出）

僕は必勝！暗記法による受験にまでウッたのも同然。もちろん、英語が苦手で、悩んでいた月ずっと、の僕は、偏差値がかなり上がりましたが、おかげ、あらためていた志望校に逆転合格できました。

苦手な暗記が得意に！
西方　裕暢
日大生産工学部（日大鶴ヶ丘高出）

僕は、暗記法に出会ったのを機会に、得意になり、机にはる時間が楽しく、理科系とのとおかげ様で、苦手な暗記も、でき、感激を味わっています。

アソビ半分で効果が！
松田　幸子
青山学院女子短大英文学科（東学附属高等部卒）

暗記のやり方は語呂あわせだけでは、長続きを利用せずにはあわず、実践にやったところ、楽しくんんんだ。なるほど！と思心しながら、アソビ半分で楽しくく続けました。私にとって最適の学習法でした。

CAPCOM

SUPER REAL FIGHTING ACTION

戦慄のバイオレンスに世界が震えた。

ここは、暴力集団マッドギアの悪業に荒廃を続けるメトロシティ。
街を救うため、そして人質に捕らわれたジェシカを取り戻すため、
最強の勇が立ち上がった。斬れ者のコーディー、
怪力のハガー。2人の力をもって奴らを叩きつぶせ！
自にも止まらぬジャンプ技と連続技、息をも
止める必殺技。限界を超えた正義の怒りが、
スーパーファミコンならではの
超リアルアクションで
縦横無尽に炸裂する。

'91 F3000☆F-3全戦参戦！カプコンは全開フルパワーだ!!

SUPER Famicom

スーパーファミコン®用カセット
"ファイナルファイト"

大好評発売中

定価8,500円

©CAPCOM 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン

砂塵の彼方に輝く

JALECO

BIG

THE SUPREME 4

スーパーファミコン™ ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 ©1991 JALECO LTD.

特報!! じゃじゃ丸銀河大作戦(仮称) 3月発売予定 乞うご

勝利へのゴール。

RALLY RUN™

WD CHALLENGE

ジャレコ スーパーファミコン第一弾!!

3月発売予定 定価8,700円(税別)

株式会社ジャレコ ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4871/大阪06(385)0801

●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-18-7 ☎03(3709)4829(代表) ●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-16水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市豊水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-5 ☎03(3420)2271(代表)

期待!!

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

ユキリアの夢　を見ました

百の世界の物語

THE TALES ON A WATERY WILDERNESS

マルチプレーヤーファンタジーRPG

ファミリーコンピューター用 ROMカセット

1991年 春 発売予定・価格未定

アスク講談社　〒162 東京都新宿区下宮比町2-1
©1991 ask kodansha

ゲームボーイは任天堂の商標です。

Nintendo GAME BOY

三毛猫ホームズの騎士道

赤川次郎原作

ロマンスも凍りつく。

※画面は開発中のものです

ドイツのロマンチックな古城で
次々に起こる連続殺人！
推理小説史上最も愛らしい名探偵
三毛猫ホームズの推理が冴える！
ゲームボーイ初の本格推理アドベンチャー
超人気作家・赤川次郎の原作で登場！

1991年2月中旬発売予定
予価3500円（税込）

3〜10倍のスピードで本が読める!!

新・速読法

集中力が身につく!　理解力が深まる!　記憶力が高まる!

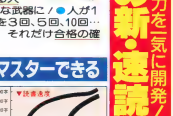
学習・受験に大きな効果が!

●ダラダラ学習から集中学習へ／教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります／●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇！

●速く読める分、勉強時間が短くてすみます／余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも"新・速読法"は強力な武器に／●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります！

わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいながら1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく理解力や記憶力も著実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2〜3ヵ月もあれば9Kで。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありませ。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



成功者続出！効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで1分間5,000字に！

和田英次さん（東校生/18歳）

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が難解で切でいい加減だった事と全の時間がとったため、のきいかず、入学をする ことになりました。最初の読書スピードは90字でしたが、現在まで6回受けただけなのに、5,000字くらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ／

宮中　修さん（学生22歳）

就職活動のため、時速新聞を読み始めたのですが、時間がかかりすぎるとに内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1〜2ヵ月、新聞を読むスピードがどんどん速くなりわずか30分くらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに速くなります。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思い速読を始めた。最初は1分間で65000字くらいで、約種2週間で2,000字〜3,000字になり、強に伸びるとなるとなったし!!呼吸法の効果だと思うが体調がよくなった。②集中力がついてきたから勉強が楽しく感じるようになった。③しかし継続が重要だ。ひとつアップするごとに楽しい。頑張ってほしい。10,000字をめざして頑張ってください。速読に出会えて感謝しています。

藤野広仁さん（中学生14歳）

無料
速
お申込みは今すぐ右の無料ハガキで本!!

★秘められた潜在能力を一気に開発！受験を勝ち抜く驚異の新・速読法

●もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

右脳開発でパワー全開！ライバルに差をつけろ!!

★最低でも3倍アップは確実！明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。

★右の無料ハガキで今すぐご請求ください。

最新版の案内書を **無料送呈中!!**

日本カルチャースクール　〒169 東京都新宿区百人町2-1-11　☎東京03(3232)8232(代)

笑いは高級な感情表現なんですぞ

ファミ通 町内会

ユーモアを理解し、笑うことのできる動物は人間だけなんだそうだ。怒りや恐れなどの感情は、ほかの動物にもあるんだけど、笑うことはできないんだって。

日記でこんにちは

渋谷洋一の巻

○月×日
今日はひさしぶりプリプリの出社だぜ。このまま事故のおかげで、強制フジモルとご一週間（フジモルとは一週間以上の休みをとるという意味のファミ通隠語。まだ体の痛みと熱が残る、会社に到着。いきなり水野店長などが、仕事を2倍させようと、スタンバっていた。いやな上司たちだ……。

○月×日
徹夜が続く、湯オケを抱え、青山ガゾーラうすば羽田で、表参道のロイホ（ロイヤルホスト）へいく。3人とも疲れてるので、会話が狂っている。どうでもいいことや、どうにもならないことを真剣に白論する。そうこうしてるうちに銭湯が閉まってしまった。風呂に入れず、また徹夜。

○月×日
年末進行に向けクソ忙しいなか、無理を押してGTVのビデオに出演……。出なければよかった。

○月×日
忙しいいなか、富士通のハイパーメディアチャンネルにテレビ出演。タウンズのシューティング（ライザンバー）を左手が痛む……。だが、私もプロのはしくれ。痛みをこらえて、なんとかクリアーする。撮影がおわったのが、午前4時。そのまま編集部に戻り、原稿を執筆。朝までにあげる。眠い。

○月×日
夜中にまた毛利名人とロイホへいく。名人はいつもサーロインステーキのコースを注文する。私はチキンのポトフだ。体が弱りかけていて、柔らかい料理しか受けつけなくなっている。ジジイ、さいせ。自分に腹が立ってくる。名人とは生き方や思想がまるで違う。だから話していると、則世界の人と交信しているようで楽しい。やはりそれは、ゲームに対する気持ちが、心の奥で一致しているからだろうか？　今日もクソゲー談義に花が咲く。

○月×日
今日は日曜日。なのに編集部に残り、原稿を書いている。午後一時から4時まで停電だ。しかたがないので、渋谷の場外馬券売場へいく。タクシーでワンメータ行だ。負け続ける。最終レース。持ち金をそっくり注ぎ込む。結果、一着3着でハズレ。会社でシャレにならないほどの金を失った。そのときの感情をどう表現していいのか、わからない。自分を置いて、この世の中だけがゆっくりと動いているような気がした。周りの風景が、『クライアスII』や『サンダーフォースIII』のバックのようにウネウネとラスタスクロールして見える。この感覚を味わう人や味わったことがある人は、世界で何人いるだろう？　したくはなかったが、貴重な体験をした。トボトボと編集部に戻り、月曜の朝まで原稿を上げる。悲しい曲がやけに心にしみる。哀しいフレーズだけで、心が上下に激しく揺れる。ヤバイぜえ。ああ、無常感が止まらない。

サバヒッキ

しぶやよういち

徹夜続きのときには、何を食べるのかと聞いたら、イカの燻製とポストウォーターと答えた、イカしたハイローラー。

Want You! Oh! Shuji

御中! お習字

でも、ワライハイエナとか、あれで笑ってなかったら、ちょっと怖いぞ。ホント。

金のワニ賞

奈良県　矢澤貴栄

さっちゃんはねー
さっち子っていうんだ
マント羽根

うまいねー。じつに自然だな。オリジナルの童謡のリズムが失われてないのがいい。ゲーム好きのお母さんは、こんな替え歌を作って、子供たちに童謡を教えてあげたりするのもいいかもね。

シナジーを英字で書いてるのにセンスを感じますな。しかし、じめじも捨てたもんじゃないぞ。バターで炒めたりすると、けっこうイケルのだ。いまの季節は鍋物に加えるのもいいねえ。

銀のワニ賞

神奈川県　うえてる

香り松茸
味Synergy
(しめじ)
by スーパーファミコン

パールな人々

じゃ、ホイホホイと選評にいっちゃおうかな。まずは**リンクスヴェポラップ**。そういえばあのCM見なくなったよね。イラストもなかなか似ていてよいぞ。お次は**甲斐性ないな女**だ。女友達が多いことで有名な斉藤大助も、「ひとが泊まるところがないってのに」と、ブツブツ文句言ってたぞ。**あっ母乳パット**はなかなかテクニカルでいてマミーな作品、温かいな。フムフムマホトーンやホイミか。まっ、この人も聞く人の心をストレスからマホトーンしたり、優しくホイミしてくれてるのかもね。**角川春樹と漫談くらべ**。考えただけでも怖い対決。ヘタなこと言えないぞ、きっと。

悪党姉さん（アクトレイザー）
宮城県　この木なんの木

裏ニュースずるい（クラブディズニー3）
by 事情通
東京都　井上俊一

リンクスヴェポラップ
by 気持ちいい
宮城県　ゲバゲバ

角川春樹と漫談くらべ（JBハロルド殺人クラブ）
by 角川書店
静岡県　ケロッグ伊藤

マホトーンやホイミ（松任谷由実）
by テレビに出ない
和歌山県　まきまきくん

あっ母乳パット（アベニューパッド）
by ピジョン
宮城県　丑山　賢

甲斐性ない女（斉藤大助）
デコボコ伝説 恥る若旦那（走るワガマンマー）
by 赤西
長崎県　かねかねかね

富山県　鈴抹茶

予選通過のみなさん

それでは心を込めて選評にいかせてもらいます。**大戦略おふくろ様**、いままで、ありそうでなかった作品。なんか、戦地からの手紙みたいで、ちょっとものの悲しいよね。**1000ページ目をちゃんと**……は強引も強引、まさにキング・オブ・強引といえよう。しかし、よくこんな長いものをと呆れ半分で採用してしまった。**フバーハフバーハ**……これはかなりうまい。ちゃんと替え歌になってるし。でも、ワニを狙うにはちょっとネタが古かった、残念。**西川黄ヨッシー**イラストがイカス。**皮ジャン百円**、やっぱり審長といったらゴリライモだと思うんだが。デベソが弱点なんだよね。ではまた。

アバーハフバーハ（ファイナルファンタジーⅥ）
by みんなのゲーム
人面魚大野

大戦略おふくろ様
by お大戦ですか
山口県　氷室晴介

タンパク質（三国志Ⅱ）
by 四川省 加門也 Vol.30
千葉県　尾形浩男

無菌部屋（スピンペア）
by 手鞠
富山県　鈴抹茶

直言宗（ウニデンス）
by 食ってみろ!?
北海道　アイスマン

バストはリュックそうこう（ラストハルマゲドン）
by 常連になりたい
岐阜県　カッくん

三平（ラッパール）
by どうもしません
神奈川県　磯貝昌幸

うな重（大重）
by かばやき
茨城県　モリのクマさん

芝屋屋さん（ハーフ・ライオン）
by 本当は鉄のモヤさん
神奈川県　たけお

1000ページ目をちゃんと（ラストハルマゲドン）
by 1000ページ目をちゃんと
山梨県　保坂　潤

迷える烏合の衆よ

この作品もたくさん送られてきた。しかも、みんな鈴鹿ライクなシケインのイラストまで描いてね。作品的には悪くないだけど、やっぱりオリジナリティーという点で、ちょっと待った！　なのだ。

サダム・シケイン（ウェイン）
by P.C.N
和歌山県　栗栖秀行

西川黄ヨッシー（イキ・ヨッシー）
by つっちゃん
愛知県　つとやん

皮ジャン百円（麻雀堂園）
by ブタゴリラ
宮城県　ゲバゲバ

ミヤモミヤモ好きのうち（イヤーナイヤモ）
by 見た代官
長崎県　金丨金丨金丨

ピッギーラマ（ラスト月見）
by ラッスンゴレ
大阪府　人面魚大野

今日　こきたいなー（宝極タイガー）
by ラッスンゴレ
茨城県　ポリンキー

ファミ通町内会

付属藝術大學

大阪の太郎(仮名)が1年間に1グロス(144個)を使用してのけた。という報告がきているが、いったいなにを使ったのかは不明だ。ちゃんと報告するようにな。

各950ガバス

今週のイキな写真 [náisfóutou]

兵庫県　第五

弟の自転車です。それに横本聖子が乗っていました。

●選評　おやおや車輪がひとつとは、登り坂や下り坂のときは、大変そうだな。

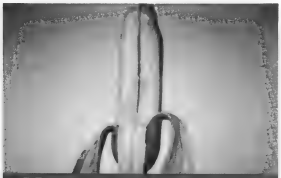
岐阜県　スタール

ある人からバイキルトをかけてもらったのです。スゴイでしょう!!

●選評　おおっ、やるな。やっぱ男は力持ちじゃなくちゃね。

743ガバス

今週の野菜の王国 [védʒítəbl]



群馬県　人面犬

双子のバナナです。半分にして食べました。

●選評　そ、そんなバナナ！　とこれを見たカメラマン水野が言っていたぞ。

各555ガバス

今週の単発イラスト道場 [iləst.dʒím]

東京都　S・ダ・ジルバ

兵庫県　第五・伊毛野

静岡県　高橋利延

各1117ガバス

今週の街の新名所 [stíi,mírekl]

広島県 かわさい

近くのクリーニング屋です。レトロでしょ？

●選評 一見レコード屋のようだが、春日八郎とタイアップしたクリーニング屋なんだね。

山口県 ラフアの天下

トルネコ刃物店を見つけました。時計に注目。

●選評 「あのー、ウインドーにある1メートルの出刃包丁を1個ください」とか言って買うのかね。

各1000ガバス

アートな4コママンガ様 [kaːrtúːn]

●選評 ヒヤクニヒロの描いたみたいなマリオだね。そのあと、ピーチ姫も飲みこんじゃったりしてね。

東京都 うり坊

クッパと戦うときヨッシーが助けてくれたらな。ヨッシーがネッシーみたいになった。

●選評 オチはともかく、逃げていく忍者がいい味だしてる。ところで線間の鋼らくは演出で書いてほしいのコロ。

東京都 ガラモン

のぞきはいつの時代でも危険なのでありまーす。天井裏を描くのは大変でした。

●選評 ここはやっぱり、風のアントでしょう。まうじゃなきゃルールで別の場所に……。えっ、ゲームが違う？

大阪府 TANDA

3コマ目の男の顔がかわいくなっちまって気色悪いぜ。なあ、出井……。

各1068ガバス 今週の 野性の王国 [Wáild kínndəm]

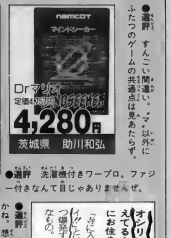
このあとこの犬は顔の肉がちぎれて死にました(うそ)。
和歌山県

●選評 ふとん用の洗濯ばさみだとちょっと痛いね。
吉田幸司

牛:おれは無実だー!! ここから出してくれよー。
東京都

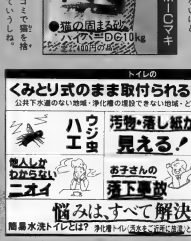
●選評 よけいな落書きしなくても迫力あるのに。
武井俊樹

各444ガバス 私も町のレポーター



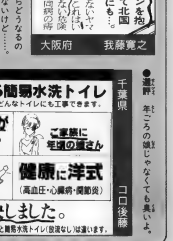
●選評 すんこい間違い、ふたつのゲームの共通点はゆ、ゆ、ゆ。

●選評 洗濯機付きワープロ。ファジ付きなんて自じゃありませんぜ。



●選評 傷が発したらどうなるのかな。想像したくないけど……。

●選評 最近、生ゴミで猫を捨てるヤツもいるっていうしね。



●選評 年ごろの娘じゃなくても臭いよ。

千葉県 コロ後藤

●選評 よけいな落書きしなくても迫力あるのに。

生活指導

くどいようだが忙しいぞ。だがそれでも「F-ZERO」はやるのだ。あー気持ちいいなあ。40インチくらいのモニターでプレーしてみたいなあ。だが液晶ビジョンはダメだぞ。焼きつくからな。

編集部ではMUTE CITYコースでみんなタイムトライアルしてるんだけど、決まって選ぶのがサムライゴローのファイアースティングレー。最高速度も、コーナリング性能もバツグンだしね。オヤ斉藤大助、なぜブルーファルコンに乗る?

「やっぱり一番かっこいいしー、なんか、このクルマなら乗ってもいいわ、とか女の子がいいそうじゃないですか」(斉藤大助)

あー、こいつ……。

大阪府 春日整医院長

各222カバス

私の報告書

1年間に1グロスなら普通でしょ。えっ、学長の場合は一生使い切れないの？　うふふふん。

◎校から帰る途中、ゴミ収集車に**初心者マーク**がついているのを見た。　宮城県　どんぐり

◎プリンを食べたら、**歯**が抜けた。　福岡県　なるとのへいじ

◎ファミ通を知らない友だちに「今日は(ファミ通の)発売日だよ」と言うと、**あんみつの発売日**と聞き間違えた。　静岡県　ペンペン草

◎家の近くのゲーセンの『G-LOC』は、前に機体から落っこちて**全身打撲**を負った人がいる。　茨城県　小鳥章一郎

◎日先生は頭のまんなかがハゲているため、**ザビエル先生**と呼ばれている。　岐阜県　竹山真矢

◎理科の時間「植物の成長に必要な条件をあげよ」と聞かれ、**植木鉢**です」と答えたS君。　福岡県　うおのこつ

◎九官鳥に「バカ」と言われて、**本気で怒った**うちのジイちゃん。　大阪府　ヘキノーれす

◎ぼくが入院したとき、同じ病室のK君は、寝言で「お母さん**死んじゃだめ〜**」と言っていた。　千葉県　総統親衛隊

◎「この間、ぼくがファミコンのスウィートホームを買ってきたら、父が「**ヘンデルとグレーテル**の話だな」と言った。　大阪府　かっぱ

◎サダム・フセインって誰だ？」と聞くと、Y君は、**麻薬**だろ」と答えた。　大阪府　マンフェイスリン

◎僕の学校には、ナムコからでたファミコンソフトを**最初から全部**言えるやつがいる。　東京都　安井傑介

◎マクドナルドへ行って、「マックシェイクの**塩味**ください」と言ったら、つまみだされた。　東京都　とくさま

◎大人袋を、**大人袋**と読みまちがえ、なかには**エッチなもの**が入っていると思い込んでいた。　高知県　河野崇

◎先日、「**警官じゃなかったら**」この5万円ネコババできたのにぃー」と、泣きながら叫んでいるおまわりさんを見てしまった。　北海道　さくらんぼん

◎貧乏人Oの暖房器具は、**ドライヤー**だ。　東京都　東死者

◎I君は細かりしている人に向かって、「**ホカホカごはんにまぜるだけ**」と叫んで逃げて行った。　奈良県　枝島和

◎この間、友人の家にいくと**全裸**だった。　愛知県　残飯マン

◎ぼくの弟が、**女になる**と言って泣きます。どうにかしてください。　大阪府　ブイケン

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
ファミ通町内会 付属芸大○○○○係

占う人1

もうすっかりおなじみの福田有育先生だ。難しいから万世学など幅広いジャンルをこなす。

開運・占いコーナー

占う人2

ファミ通の別編集長だ。熱帯魚の飼育に熱心な様子だが、基本どうってことは関係ないらしい。

ナ・ボ・ボ 福田有育VS水野店長（スペシャリスト）（ちょっと無課）

よいなんいでも 脳くらべ

活字離れを助長する細かい文字で勝負!!

今年1年はきっとこんな年。・・・だろう

ROUND1 政治

今年、日本はアメリカに対して「NO」と言えるでしょうか？

福 上半期はアメリカの要求に対して協調を出さず、「NO」とは言わないが、姿勢は「NO」を貫きます。下半期はアメリカのペースになり、妥協する方針です。貿易問題など持ち上がりそうです。

水 調子のいい時期ではあるけれど、そのままいくと後で痛い目をみる。でも基本的にはこのままどんどん行って大丈夫。通信は禁物。チャンスではあるとき。

ROUND2 ゲーム

今年流行するゲームはどんなジャンルのゲームでしょうか？

福 ヨットレース、海洋冒険などマリンスポーツ型の方面が流行のきざしです。RPGは変化が必要。シューティングとパズルは平凡。アクションは大胆に変えないと人気がなくなる。

水 古いゲームはダメ。新しい要素を持ったものが流行する。そういった意味では、新しいメーカーから新たなヒットが生まれる可能性あり。RPGは、とくにその傾向が強い。

ROUND3 ラッキー人

今年ツイている人の内面、外面の特徴を教えてください。

福 グループ交際が上手で、グルメ。感情豊かで視力である。ケチは敬遠される。自己特徴のある人。ヘアスタイルは大胆に、赤系に染める傾向です。自の化粧はよい。

水 ハゲでしょう。ハゲ関係がいいです。頭は悪いほうがよい。実際がつかめない人がよい。ただしありのままの姿でないとだめ。自然とすだにになってしまうくらいでないとだめです。

ROUND4 ドツボ

今年1年、ツイていない人はどんな人でしょうか？

福 会話がスローな人、流行語がわからない人。テレビ族などはとり残されます。自分のペースを抑えて、協調しないといけません。カードやクレジットを使う浪費は破滅を招く。

水 虎な人。黄色と白に関係ある人。タイガースの応援はしないのが無難です。あと、当る枕は打たれる"の言葉どおり、身長が2メートル30センチ以上の人は敬遠されてしまいそう。

ROUND5 流行語

どんな流行語が流行るのでしょうか？教えてください。

福 新学期から夏にかけて現われます。気が利いて、ムードのある表現でしょう。私なら「カチンコ」（物事の終わりだと思ったとき使う）、「もう口いっぱい」（もう十分の意）を作るでしょう。

水 ずばり、「こりゃまたウッカリくん」です。ちょっとやりすぎちゃったと思ったときや、ウッカリしたなあと思ったときに使います。言葉を発するとき同時に頭をかくと効果的です。

ROUND6 歌手

今年はどんな歌手がヒット曲を出すのでしょうか？

福 コーラスグループは好調。とくに春先からヒットするグループは期待されます。ポップス調のヒットが続き、演歌は後半になってゆっくりとヒットチャートを上げってくるでしょう。

水 一言で言うと、ハプニング歌謡ショーの女もの。ハプニングをウリにするグループです。ステージの上が燃えていて、その火のなかの薬を拾いながら歌い手がよさそうです。

ROUND7 野球

今年のペナントレースは、どの球団が優勝しますか？

福 セ・リーグは巨人と広島の対決です。選手層の厚い巨人が連覇確実の模様。パ・リーグは、西武とオリックスの争い。コツコツ勝ちをものにして、西武が逆転で優勝しそうです。

水 パ・リーグは日ハム、セ・リーグは大洋。どちらも独走はせず、じわりじわりと順位を上げていき、もつれます。パ・リーグは人為関係、セ・リーグは海関係が旨と出ています。

ROUND8 原発

物騒ですが、今年爆発しそうな原発は世界で何高あります。

福 ソ連では老朽化が進み、英米仏でも設備、技術の峠は過ぎています。問題になるのは4基で、なんらかの被害問題が生じるでしょう。しかし、爆発ではありません。

水 なし。危険なものはありません。危なそうに見えても、ギリギリの線を保っています。ただ、今までと同じやり方を続けるのはよくありません。でも、心配はいりません。

延長戦

●UFOはいつ?●

福 今年は情報が数多くあり、ブームは続きます。平成5年は、反対論者が力を得ます。しかし平成7年には、再ブームが起こります。しかし、真実の姿や実体は謎のままです。

水 あと2年くらいで、けっこう衝撃的に"ポン"と現われ、パニックになる。UFOの形はナス型。そのときやってくる宇宙人は怖い。人情味がないので貴さん映画が必要と思われる。

いつでも募集中

このコーナーでは、あなたの見た夢を判断する夢占いと、手相による悩みの相談を受け付けています。夢占いは、見た夢をはがきか封書で、手相は自分の手相をきれいにコピーを取って封書で送って下さい。けっこう採用率は高いはずですが、全員を占うわけにはいきませんので、ご了承下さい。お待ちしてまーっす。

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

(株)アスキーファミコン編集部

開運・占いコーナー係

なお、今回の占いの的中結果は、1年後、おおっぴらに発表するからそのつもりで。

SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

任天堂　発売中　8000円込

恐竜ランド徹底ガイド2

© Nintendo　スーパーファミコンは任天堂の商標です。

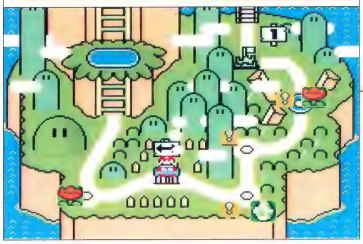
パワーアップへの近道がひ

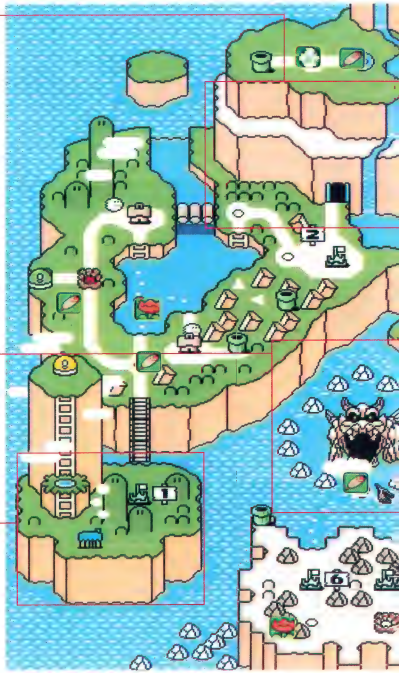
マリオが得意な人から苦手な人まで、マリオをプレーするときにはとても重宝するパワーアップ早わかりマップの紹介だ。初めてプレーするコースでは、そのコースについて何も知らないわけだから、たいがいスグにゲームオーバーしかも、なかなか先に進めない。せめてマントマリオでヨッシーに乗った状態なら、かなり先に進めるよね。すでにクリアーしたコースでパワーアップをして、すぐにそのコースから抜け出せば、最初から有利な状態でプレーできる。だけど、どこでパワーアップすればいいかわからない。そんなときこのマップが役に立つワケだ。いまいるコースの近辺を見渡して、

バニラドーム内部

ラムネ海溝内部

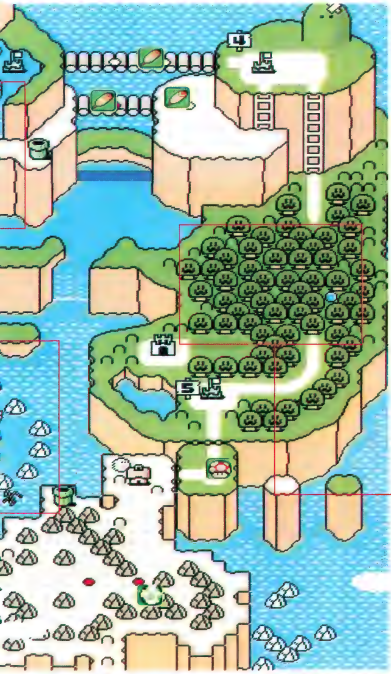
ヨースター島内部





と目でわかるワールドマップ

パワーアップしたいと思っているアイコンを捜し出し、そのコースに行けばいいのだ。さあ、1、2画面分スクロールさせた範囲内でパワーアップを探してみよう。必ずパワーアップアイテムが隠れているぞ。そこでパワーアップしたら、スタートボタンを押し、セレクトボタンを押してそのコースを脱出する。すると、パワーアップ状態は変わらず、プレーしたいコースが楽しめる。なにも初プレーのコースばかりに使うのではなくて、何度もクリアーしたコースを楽しんだりするのもヨイ。ただし、このマップで示してあるアイコンは、スタート直後のもので中間ゲート通過後は責任持てまへん。



このＭＡＰの使い方

ヨッシーを連れてこのコースに挑戦したい。マントマリオにスグ変身したいけど、どこでパワーアップできるのかわからない。などと思ったときは、このマップを見るのだ!!ものの2秒でパワーアップすることができちゃうぞ(ウソ)。

まず、このマップを活用するにはアイコンの意味をチャーンと把握することだ。アイコンは全部で6種類あり、詳しい説明は下のアイコンの表をじっくり見てくれ。そして、自分の行きたいコースのマップを見て、パワーアップしたいアイコンが、まわりにないかを捜す。アイコンを見つけたら、そのコースに入って最初の2画面分くらいのところでアイテムを捜し出すのだ。パワーアップできたらトットとそのコースを抜ける。

これなら、最初からパワーアップした状態から始められて、とっても楽チンなのだ。

たとえばチョコレー島コース5では

■ここは、ふたつのアイコンがあるコース。

■ほらね、ちゃーんとアイテムがあったでしょ。

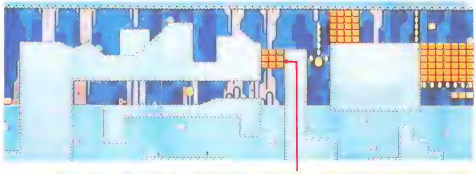
アイコン	意味	アイコン	意味
	スーパーキノコ 草ムラに隠れていたり、クルクルブロックの中に隠れていたりするぞ。		スーパーフラワー ハテナブロックやクルクルブロックを叩いて、スーパーフラワーを捜せ。
	マント羽根 各種ブロックを叩いたりマントガメを倒したりしてマント羽根を取るのだ。		ヨッシーの卵 ヨッシーの卵が、ハテナブロックに隠れているので捜し出すのだ。
	黄色のビックリブロック 黄色のビックリブロックがあって、叩くとスーパーキノコが出てくるぞ。		緑色のビックリブロック 緑色のビックリブロックがあって、叩くとマント羽根が出てくるぞ。

まよいの森内部

バニラドーム

赤スイッチ

ここは、バニラドームコース2内の秘密の抜け道を通らないと来られないコース。コース内にあるスイッチブロックを押し、フンフンブロックをコインに変えている間に、カギのある場所へ進んじゃおう　そうすれば、赤スイッチへのコースができるってワケなのだよ　このコースの前半では、必ず1UPができるようになっている　スイッチブロックを踏んで、マリオに襲いかかる甲らをうまく誘導。ノコノコに当てて1UPしちゃおう。



当然気になるカギ穴なのだ!!

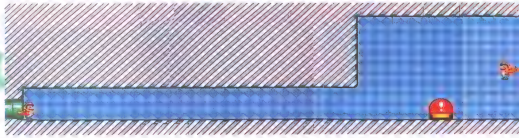
⬆スイッチブロックを踏めば、ここが通れるようになるのだ

⬆こんなところに秘密の出口があるぞ　ここから出てしまおう

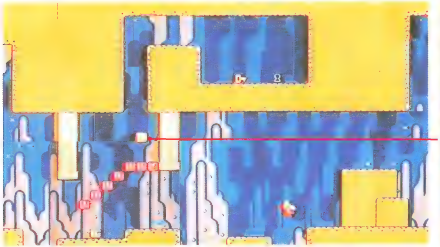
⬆赤スイッチへの道ができたぞ　脇に自信のない人は絶対行こう

⬆最初の部屋では、甲らを誘導して全部のノコノコに当てる　1UPずれー

⬆これで赤の点線部分が実体化され、ひっくりリフトに変わるわけだ



赤スイッチを踏んだらバニラドーム、コース1に戻れー



⬆バニラドームコース1のここ上に何かありそうだけど、このまま上に進んでみよう。

⬆赤いビックリブロックでできた階段をかけ上がり、ツタをよじ上ぼるのだ。ホレ行け、ヤレ行け。

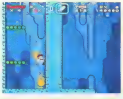
⬆これで上に行けて、秘密のカギ穴に行けるぞ　そこから出ると、次はバニラドーム秘密のコースだ

バニラドーム

秘密のコース1

いつもマリオは横にばかり進んでいるが、ここは上へ上へと進んで行くコースなのだ。ジャンプして丘を飛び越え、バネに飛び乗り、ときにはジャンプ台を使ってどんどん上に上ぼって行け。その際、足場には注意をするのだぞ。あやまって落ちたりしたら、ハイもう1回。上ぼり直しになるのだ。そんなことを何回も繰り返していると時間がなくなってタイムオーバー。なんてことにもなりかねないぞ。それに、コース内をフラフラ飛んでるパタパタもクセモノだ。ただ右左に飛んでいる敵だけど、ここではかなりやっかいだ。ここはひとつ、山登りの要領で一歩一歩確実に足場を確保しながら、頂上の土管を目指すのだ

エキスパートはここもチェック



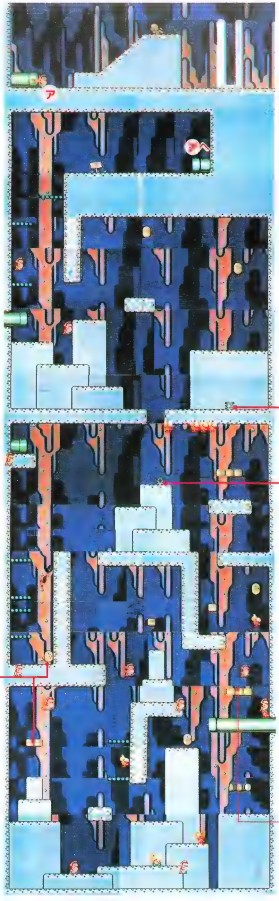
⬆タイムにかなり余裕があるならば、こんな場所にあるドラゴンコインも取ってみれー

■ホントはコースの右側が正しい道。だけど遠回りしてパワーアップしてみようかね。

マントがないと、アレー落ちるーぞっ

⬆普通のマリオの場合、足場を踏み外すと、奈落の底へ真っさかさまに落っこちるぞ。

■マントマリオだったら、たとえ落ちたとしても、コースの途中へ行けるんだけどねぇ。



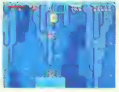
ジャンプ台を使うのだ

ここに置いてあるジャンプ台には何も意味がなさそうに見える。じつは、ドラゴンコインを取ったりいろいろと役に立つのだ。

その1

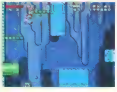
■ここのドラゴンコインを取るには絶対必要だ

その2



■ここも上と同じドラゴンコインを取れ

その3



■ゴールまで進んで、アイテムに変えよう

タイミングを見切ってジャンプするのだ

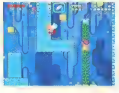
成功例

■タイミングよくパタパタの間をスルリと

失敗例

■パタパタとマリオが空中でトッツンコ

ツタをうまく伸ばすのだ

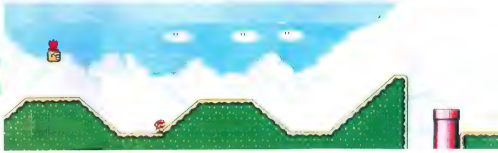


■ここはツタを出して上に上ぼって行くのだ。

バニラ台地

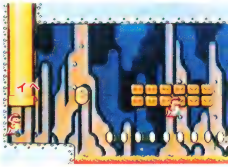
秘密のコース2

このコース、ゲームのなかでもとくにおトクなコースのひとつなのだ。ここを攻略してしまえば、ほかで1UPする必要はなくなる。なんたって、あっという間にマリオのストックがドバッと増やせるのだ。ストックを増やしたい、だけどコセコセ面倒くさいことをやるのはイヤだ、なんて人はぜひこのコースでがんばろう。ポイントは、銀スイッチブロックの効果を正しく理解して、コースを逆走する勇気を持つこと。それだけなのだ。



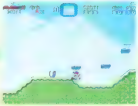
オイシすぎる!! マリオの無限1UPコースなのだっ!!

上の図の3段目、4つのブロックが並んでいるところ。このブロックの左から2番目に、銀のスイッチブロックがある。これを持ってコースを逆走！ 走り始めて4本目の土管手前で踏む。するとパタパタが銀のコインになっている。これを取り続けると、3UPしまくりなのだ！ こいつぁ～オイシいぜっ！



■ここに銀のスイッチブロックがある。下にいるトゲゾーに注意して、踏んじゃってくれ。

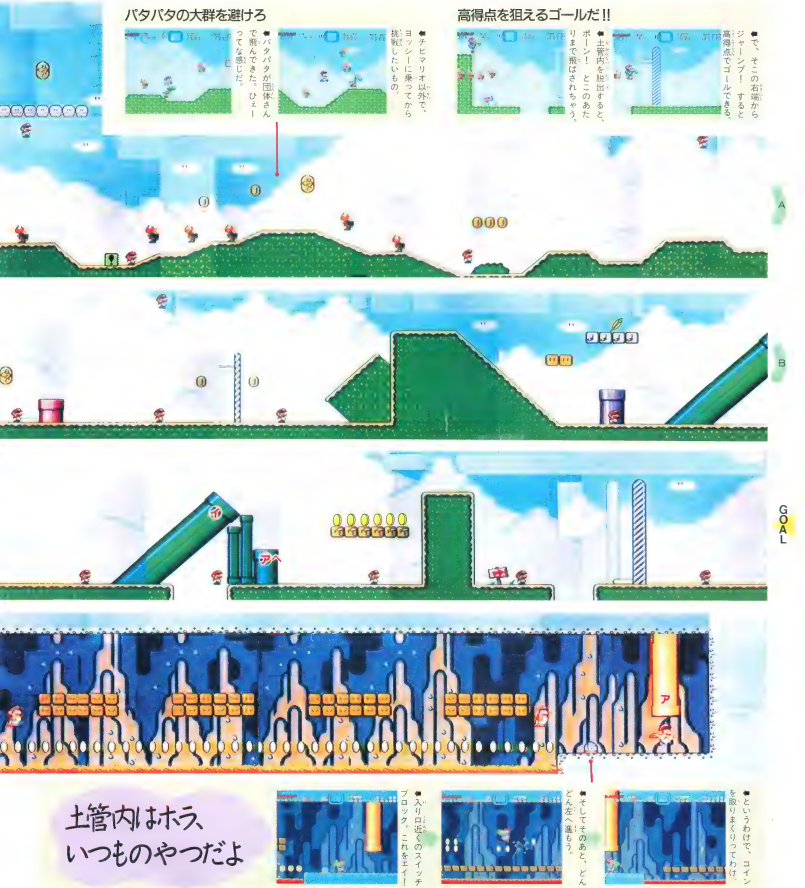
■するとアーラ不思議、トゲゾーが銀のコインに変身。こいつも2UPするのでおトクだ。



■もっと前でスイッチブロックを踏むと……。

■パタパタたちがみーんな銀コインに！ やりっ。

■ほーらね、こんなにストックが増えちゃった。


パタパタの大群を避けろ
■パタパタが団体さんで飛んできた、ひぇーって感じだ。
■チビマリオ以外で、ヨッシーに乗ってから挑戦したいもの。
高得点を狙えるゴールだ!!
■土管内を抜けると、ボーナス！とこのあたりまで飛ばされちゃう。
■で、そこの右端からジャーンプ！すると高得点でゴールできる。
A
B
GOAL
ア
土管内はホラ、いつものやつだよ
■入り口近くのスイッチブロック。これをエイー
■そしてそのあと、どんどん左へ進もう。
■というわけで、コインを取りまくりってわけ

バニラ台地

秘密のコース3

ここで出てくる敵はフグマンネン1匹だけ。しかし、ご存じのとおりコイツはしつこい。しかも踏んで倒せないときている。そこでリフトンの助けを借りるのだ。うまくリフトンの背中に飛び乗って、水中に身を沈めないようにしよう。それが苦手な人は、ひたすら水中ジャンプで逃げきれ。

バニラ台地

砦

ここは水中の建物だ。せまいうえに、グルグルやトゲ、ドッスンといったトラップ系統の敵が待っている。でも、分かれ道で楽勝コースを選ぶこともできるのだ。よーくマップを見てね

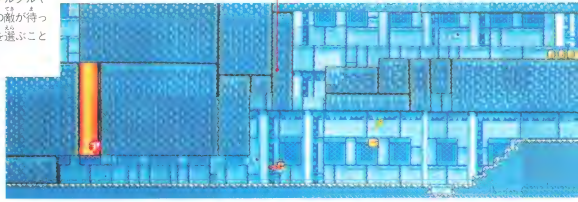
START

A

B

GOAL

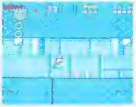
START



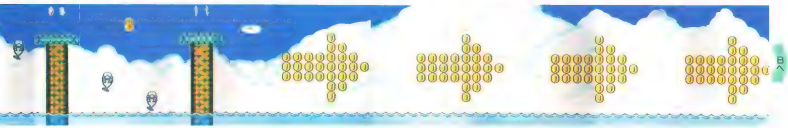
楽勝コースにはちびマリオで行け

上の壁を通れば、落ちるトゲにも邪魔されず、しかもコインが取れる楽勝コースを通れるのだ。

■ちびマリオでないと、このトゲに触れてしまう。



■分かれ道を上へ行くと、ほらコインがあるよん。



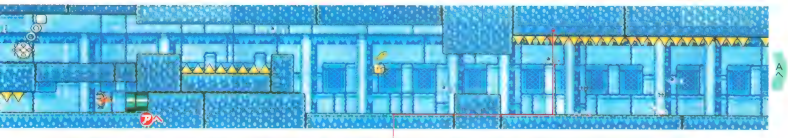
フグマンネンはついてくる

唯一の敵フグマンネン。コイツのしつこい追跡から逃れる術はない。いったん追いかけられはじめたら、もうよけまくるしかないのだ。で、よけまくり方は右の写真を参考に。挑戦してみてちょーだい。

●どっちもできないちゃんは、ノーマルに逃げまくり作戦。

●このコースのリフトは、進行方向にハネてくれるぞ。

●スピンジャンプなら、フグマンネンにさわっても大丈夫。



砦の番人ブイブイ

●前方は、こーやって下から突き上げるだけ。床が消えたら、リフトに飛び乗れ！

●コイツはあちこちの砦の番人。火を吐くうえ、床が徐々に消えていってしまうのだ！

●と思ったらやっぱり、落っこちてきた。要チェック。

落ちるトゲをチェックしろ!!

●なんかトゲの色が微妙に違う気がするんですけど。

バターブリッジ

コース1

ここはおなじみのアスレチック面だ。しかーし!! ただのアスレチック面だと思うなかれ。ここの細い台座は、ふたつでひと組になっていて、マリオが乗ったほうの台座は下がり、もう一方の台座が上がるのだ。だから早く飛び移らないと、自分の乗った台座がどんどん下がっていってしまうぞ。

バターブリッジ

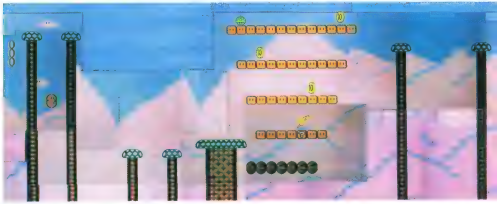
コース2

ここはマントがあれば楽勝ね。空中には障害物がほとんどないので、スイスイと進める。でもマントガメが群れをなして飛んでくるので、それにぶつからないようにしよう。下のチーズブリッジに比べれば、うっそでしょーってくらい楽なコース

強制スクロールだ! スピーディーに進め!!

START

A

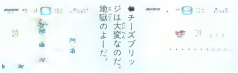


マントがあれば全く苦労知らず

START

B

はっきり言おう 上は楽だ!!



●それにしてもかえってこちらの楽なこと、ああ楽楽。

●チーズブリッジは大変なのだ。地獄のようだ。

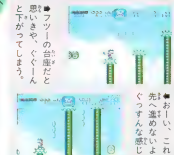
C

パタパタ飛び乗りができない人は……

■この〜のへんはパタパタの真中にぴょんぴょん飛び乗って進く。全部倒してUP。

■ぴょんぴょんがへタな人は、ブロックを出してその上を歩く。堅実な方法。

台座に振られて酔うなよ！



■フツーの台座だと思いきや、ぐぐーんと下がってしまう。

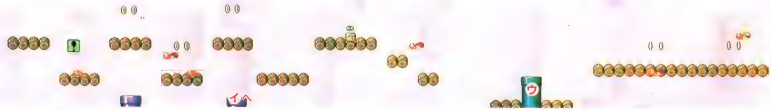
■おおい、これじゃ先へ進めないよー。ぐっすんな感じ。

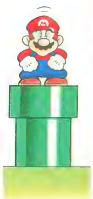
スターブロック

■こんなところにある。見のがすな。

GOAL

下から行くときはノコノコの下剋上に注意





なんだかな〜この土管内は、
行きたい人だけ行ってくれ

■わざわざ戻ってコインを取ることもないね。

■ぶら下がってコインを取るマリオ。マヌー。

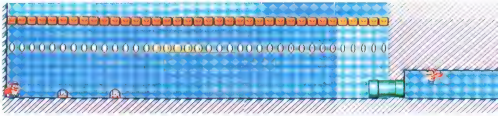
まよいの森
青スイッチ

まよいの森
オバケ屋敷

"まよいの森コース1"内でも、気になるカギ穴があったのをチェックした人も多いはず。このカギ穴から通じているのが、まよいの森のオバケ屋敷だ。

コースを逆行するポイントはそこ!!

25号で紹介した"まよいの森コース2"の中で、バッと見て行けそうにない場所ってのがあったよね。ホラ、壁がジャマしてるトコさ。ところがこの壁は通り抜けられるのだ。向こうにはカギとカギ穴が！　このカギを開けると最後のスイッチ！　そう青スイッチの宮殿へ行ける。青色ブロックを出す前に、2UPもできるオイシイ場所だ。ん？　一色もビックリブロックを出さずにここまで来たって!?　それはお見それしました。



おばけ屋敷を捜せ!!

■このパテブロックからパワーバルーンを出して進行方向と逆に進むのだ。

■おっと、こんなところにもカギ穴が。ブロック用いてカギを出せ！

■ちなみに、ここから入るのはかなり難しいぞ。

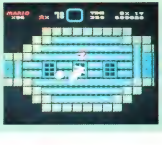
大木のろう下を越えたら、またもや逆行!!

A

B

解法のヒント①

最初のコースは、前半部がテレサを避けながら進む創えゲーエリア。コース外に見えるドアを気にしながら、うまくテレサを避けよう。向き合っていれば近づいてこないからね。窪地を利用してやり過ごすワザもグッドだ。ちなみに動きのいいマントマリオならだいぶ楽だぞ。広い場所に出たらあとはもうラクラク。画面上の時計はただの背景。気にしないで進もうぜ。さて、若はしのドアを越えたらテレサがフラフラと空に浮かぶエリアに出る。最初は巣鳥の大繭蛹のように越えていこう。



■スピンジャンプならゴーストたちの上を越ねて行けるぞ。

■ここのテレサはじっとしていると襲ってきて動けなくなるぞ。

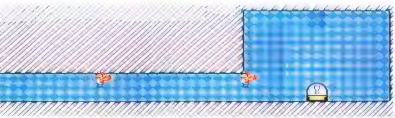
おいしく稼ごう!!

⬅まずはコインを全部取って、銀スイッチブロック。

⬅次に青のスイッチブロック。銀コインをすべて取りまくり1UP。

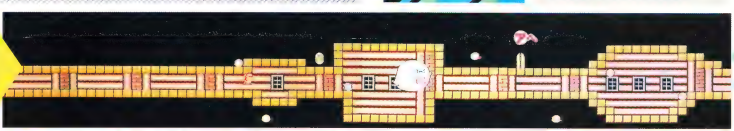
なんと力べがすり抜けられちゃった

⬅オット、通り抜けられた!!この壁を越えれば おまちかねのカギ穴がホラ、あった。



やっと全色そろった

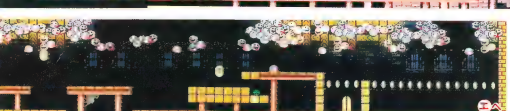
START



Aへ

また出た! トリックとだましドア

Bへ



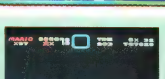
Cへ

GOAL

解法のヒント⑫

後半のコースを進んで行くと、スイッチブロックが自に入る。その向こう、ナナメ下に見えるドアの中に入ると、前のコースの②地点にまで戻されてしまうのだ。さてどうするか? そう、スイッチブロック。これを踏むと、コースのはじに新しいドアが出現するのだ。おっと注意! コインを取っておかないと入れないよ。このドアを抜けると、なんと㉑地点、つまりコース外に出てしまうのだ。左に進むとドアがふたつ。手前が通常のゴール、向こう側はなんと3UPムーンのあるゴールだ!

⬅このブロックは小さなマリオで叩こう。1UPキノコが出る。



⬅最初のドアをガマンして左に進むと、もうひとつのドアが!

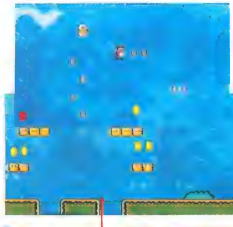
迷いの森

コース4

このコースは、「♪迷いの森って楽しいな。か～くれんぼするのによいところ。も～いーかい!? ま～だだよ」なんて鼻歌まじりに楽しんでもらいたい。コースしょっぱなに出てくるフィッシングジュゲムのえさ、1UPキノコを取るか取らざるかは思案のしどころ。取るとジュゲムが怒りだして、ずっとず～っと、しつこい!! って言いたくなるくらい追いかけまわされることになってしまう。これといって何もない平原を進むのだが、ところどころにある大地の亀裂だけには十分注意しよう。勢い余って落ちていくマリオほど空しいものはない。あと、中間ゲートあとにある土管と投石ブロックのあたりに謎がありそうなんだけど……。

START

釣りびとジュゲムの1UP 取るならそれなりの覚悟を



A

B

スイッチブロックONでコインが…ほら、ブロックに

←コインをブロックに変えて足場を作るのが正解。

←ここまでスイッチブロックを持ってきて……

チョコレー島

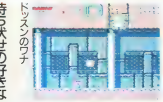
砦

START

C

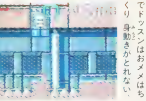
砦と呼ばれてるだけあって、たくさんの罠が待ち受けているコースだ。ちょっと気を抜くとトンがった丸太ん棒に串ざしにされてしまう。ドッスンとコトンの動きにも注意。タイミングよくね。

待ち伏せの好きなトゲトゲ野郎たち



ドッスンのワナ

←狙ってるなし。ドッスンが落ちてくる動道の一歩手前で一三時止た



スイッチオンの場合

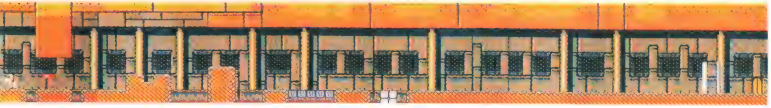
←ビックリブロック出現でドッスンはおメメはちくり動きがとれない

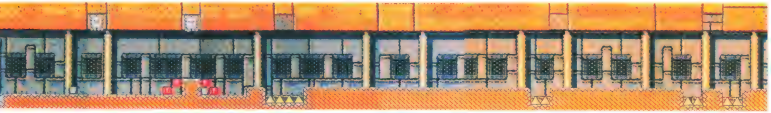
なにもない場所でスカイウォーカー

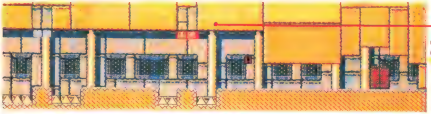
●ジュゲムを倒すのに最適の場所はココだ!そ

●ジュゲムの雲に乗って、空中戦も多もてきるのだ

プカプカッ スイスイッ パシパシッ







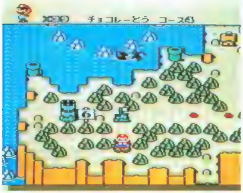
砦を守るカバ隊長、その名もブイブイ

●ブイブイカルテットは回転がお好き!!

●ブイブイの炎は足場全体に飛び移れ

チョコレー島

コース4



ツルツル滑る地面、落ちたら助からない溶岩の海、チョコレー島コース4もさすがに終盤のコースだけあって、一筋縄ではいかないぞ。とくにこのコースを難所と呼ぶポイントは、ナナメに移動するリフトを乗り継いで行くところなのだ。リフトと滑る地面があるところなんか、ほとんどスキー場のゲレンデ。マップにはこのリフトの移動範囲を示しておいたけど、慣れとタイミングが重要なのは、ほかのコース同様。LボタンとRボタンを上手に使って、見えないところもフォローしていこう。自分の移動ルートを確立するのが、このコース攻略の必須条件だな。ところでコース中にある土管内は、ブロックスイッチでプンプンブロックをコインにして好きなアイテムを取れるエリアだ。

経過時間で欲しいアイテムを取れ

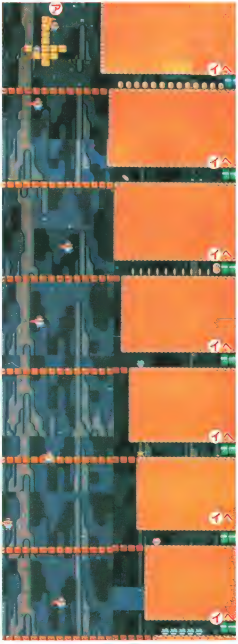
ここは11階層からなっていて、それぞれの層からイの土管に出ることができる。各土管の手前にはアイテムが。ところでブロックがコインに変わっている時間は約18秒。下の表でゲーム内に表示されているタイムとアイテムの関係を示したぞ。

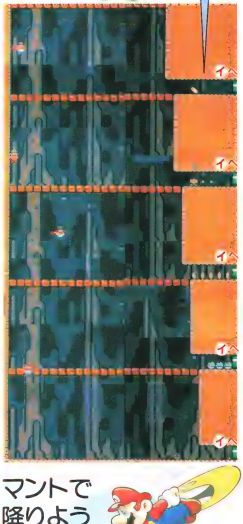
	経過時間	手に入るアイテム
a	約17.6~16.1	マント羽根
b	約16.0~14.5	コイン×8　ドラゴンコイン
c	約14.4~12.7	1UPキノコ
d	約12.8~11.3	スーパースター
e	約11.2~9.6	スーパーキノコ
f	約9.6~8.1	1UPキノコ×5
g	約8.0~6.5	マント羽根
h	約6.4~4.8	ファイアフラワー
i	約4.8~3.3	コイン×5
j	約3.2~1.7	1UPキノコ×3
k	約1.6~0	ジャンプ台

※上から2段目がa、以下b、c…kと続きます

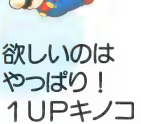
土管の中はアイテム取り落下コース！ 欲しい物は何だ!?

すべての土管はイに通じる





マントで降りよう



欲しいのはやっぱり！1UPキノコ

Bへ

A

リフトの移動パターンを覚えよう

このコースは前半に難所が集中している。リフトをうまく利用しないと向こう岸にはたどり着けないぞ。さあ練習だ。

⬆リフトとリフトを飛び移るときは度胸が必要だ！

⬅あんまり上に行っても禁小路だったりする。

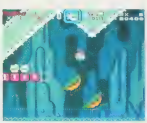
⬅下に落ちそうで落ちない。ここは耐えろ！

あ、こんなところにも1UPキノコが！……

貧弱なプレーヤーはすべてのピックリブロックをすでに出していると思うけど、ここは赤と黄色のピックリブロックがあれば1UPキノコが3個も入手できる。

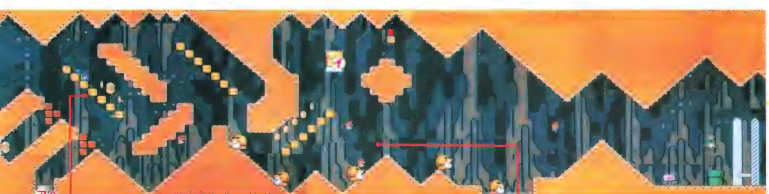
⬆赤ピックリブロックを出しておけば出現するぞ。

⬆青ピックリブロックも出しておけば楽勝で3UPだ!!



⬅リフトで行くときはタイミングよくジャンプを繰り返そう。

⬅3UPするために無理して、死んでしまうなんてことはないように。

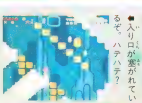


GOAL

ア

アイテム欲しけりゃスイッチブロック

全ブロックを叩いて何が出るか調べてみたい、でも時間がない。ここのブロック、上から3番目にも!!



⬅入り口が塞がれているぞ、ハテハテ？

⬆7個のブロックの上から3番目を叩け!!

⬆やっぱりスイッチブロックがあったので、踏む。

⬆上の穴にはドラゴンコイン。別にいいけどね……。

⬆下の穴からは土管の中へ。ちょっと得した気分かな。

滑るときはインディの頭上に乗れ！

⬅ここにいる間はヤラ、メイはやはりインディ、でかくて目立つんだもん！

⬅⬆インディの頭上に乗っていれば、何もしないで移動できるぞ。逆に進んだら、すぐにジャンプして避けることね。

チョコレー島

コース5

これまで見たこともないような正方形のブロック群が、規則正しく並んでいる。いちばん最初に出くわすハテナブロックをブッたたいて、ヨッシーを仲間にしろ。ブロックの牢屋に閉じ込められたトゲメットをパクパク食ってくれるぞ。大助かり。水中、伸縮自在の土管、のび～るブロックと、変化に富んだ地形が続くこのコース。サクッとクリアーするコツは、マントマリオに変身しておくことだ。空を飛べると何かと便利なんだよね。

トゲメット牢がズラ～リ、くわばらくわばら

START

A

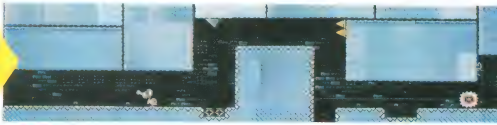
チョコレー島

城

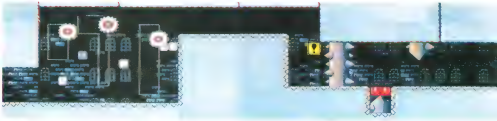
いよいよお城に突入だい。ここは、テクニックを思いっきり見せつけるコースだ　ボーッと見ている観客をうならせてやりたまえ。そのためには、まずガリガリの動きとトゲ棒の動きを正確に把握すること。とくにこのふたつの敵がコンビネーションを組んで襲ってくるところは、並み大抵の反射神経では通り抜け不可能だぞ。また、本コースの後半は、不安定な足場に注意を払いましょう　落ちまくるとマリオの墓場が古城になっちゃうよ

ガリガリくんと知恵くらべ、ぴょんぴょん！

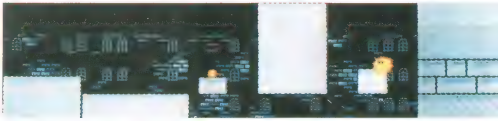
START



B

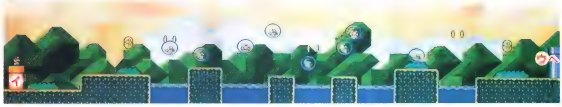


おーっと地震かぁ!? 画面がグラングラン



銀色スイッチ

■画面の遠か上空には、こそっと銀色スイッチが。



A へ

ボーナスステージ

またまたまたまた登場！マリオ増殖コーナー。ここを抜けると大幅な距離短縮になる。

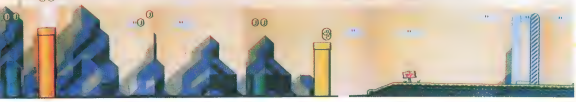
■ボイッ！ ぜんぶまとめてブル退治だ!!

ブルは天敵 甲らでボイ

■この甲らを拾っておくことに意味があるのだ。

ドラはここ ミケは!?

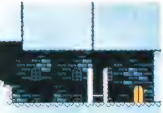
■ここまでスイッチブロックを持ってきて踏め。



GOAL

B へ

ト〜ゲト〜ゲコンビ〜



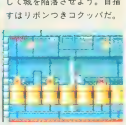
■トゲ棒とトゲ棒の間で、ガリガリをかわすのだ。上か？ 下か？

トゲ棒の高速ピストン

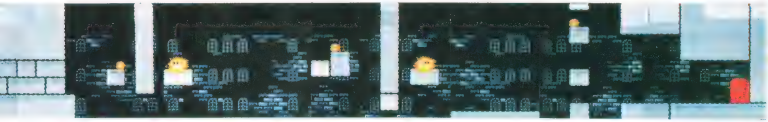
■いつものタイミングで通り過ぎるのは危険。挟まれると終わりだ。

ウエンディのでっかいリボンをつかみとれ

■ウエンディ本体を踏みつぶして敵を陽落させよう。目指すはリボンつきコクッパだ。



■いかつい面のコクッパのなかに化粧くさい女コクッパが交じっていたなんて……。

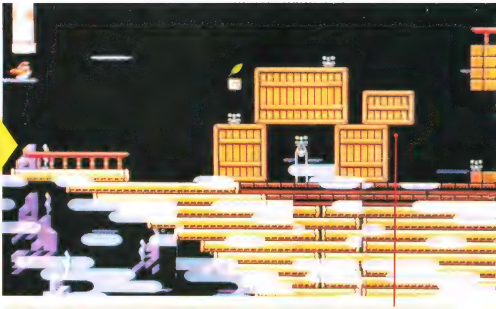


GOAL

ラムネ海溝

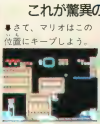
沈没船

さんざん苦労してチョコレー島をクリアーしたのにまだクッパには出会えないし、ピーチ姫も行方知れずのまま。そして、やっぱりというかプレーを始めてから気になっていた沈没船の中に突入だ。沈没船というからには、当然水の中だ。魚雷が襲ってくるいやな廃墟を越えたら、今度はテレサの大群に一苦労。最後の土管に入ったら、真っ暗闇で落っこちた！　でもドーナツ平野の秘密のコースで見かけたあの城はどこにあるんだろう？



■乱雑に重ねられた箱。取り付けられた魚雷が狙うぜ！

これが驚異の無限1UP!!

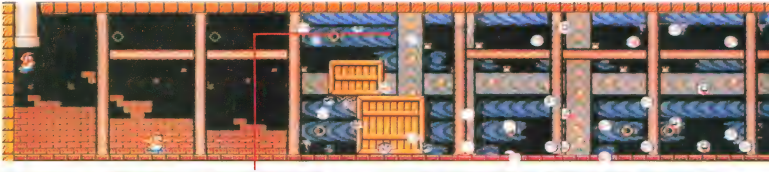


■さて、マリオはこの位置にキープしよう。

■魚雷がどんどん当たって1UPしまくり!!

■下の魚雷も取れば、2倍の効果で1UP!!

A



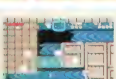
■このコースに入ると、テレサの大群に遭遇だ。

テレサの大群が出たり消えたり

■出たり消えたりするので、さわらぬように。

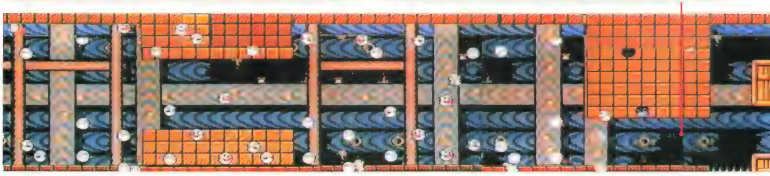
テレサテンもやっぱりいたのだ

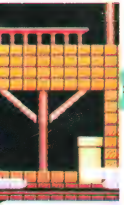
■点滅テレサのあとは、またしてもテレサテン。



■下のとげに当たると死ぬよ。浮き続けろ!!

B





土管の中はひたすら落ちる

▲次はどこにいくのだろうと思っていたら、いきなり慣性の効かない暗闇を落ちだした。スーパースターになって無限下だ!?

▲ちなみにソフトリオでフワフワ&ちてみたぞ。右も左も壁になって、抜け道なしだ。

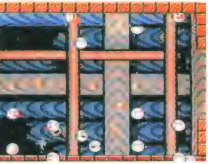
ハテナブロックで再スーパースターだ

▲この空洞内にいるパタパタとトゲ玉を片っ端からやっつけろ。

▲まん中を落ちていくと、ハテナブロックが浮いているぞ。スーパースター再登場だっっ！

▲これでまた安心して(?)落ちることができるってわけね。それにしても底はまだか？

到達予定タイム35カウント!!



海賊のお宝をいただきだ!!

▲さらに落ちると今度はコインが3層になっているぞ！

▲でもこの期におよんでいまさらコインをとってもなぁ。

マントマリオならハッキリいってパーフェクト!!

スーパーハルオ

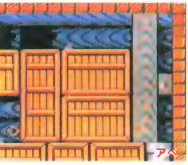
▲それでもこのコインを取りたい人は……。

ファイアハルオ　ハルオ

▲スーパーやファイアじゃもちろんだめ。

マントハルオ

▲マントが一番。この上からジャンプして取りまくろう。マントで来られるかが問題だ。

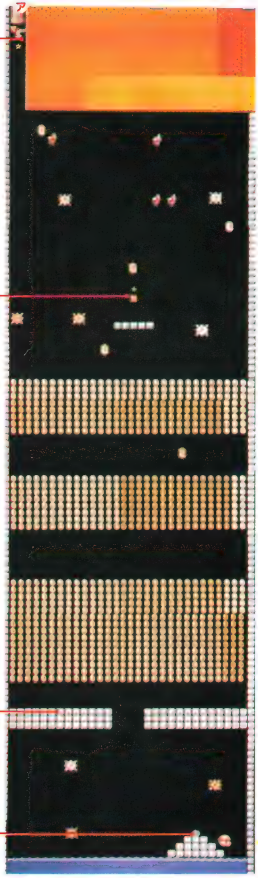


このアイテムはなんだ!?

▲ついに底まで落ちてみると、そこには不思議な物体が！

▲オソルオソル取ってみると、なんとコースクリアーだ!!

落下コース(※これは略図です)



魔王クッパの谷

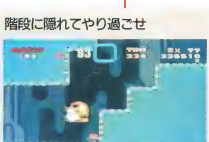
コース1

ここは谷底だ。いよいよ魔王クッパの足の爪が拝める位置までこぎつけた。さあ、がむしゃらに前進あるのみ。というわけで、このコースの紹介だ。アリのすみかかモグラの巣床か？　道が何本にも枝分かれしていて、袋小路に迷い込むこともしばしば。マップをよく見て進んでほしい。行き止まりにはドラゴンコインや3UPムーンなど、手に入れておきたいアイテムがある。ロスタイムのリスクをテクニックでカバーできる人は、狙うがよい。

ブラックパックン歩行術

⬆インディのアタマは、かっぱの皿よりも使える。

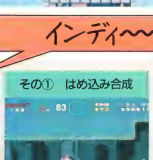
階段に隠れてやり過ごせ



⬆インディは、腹より下にあるものが見えない。

インディ〜〜〜!! HELP、HELP ME〜〜〜〜!!

その① はめ込み合成

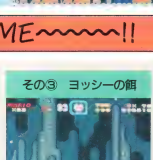


⬆図体がデカイので、隙間に落ちると身動きがとれない。狭いよーぉ!!

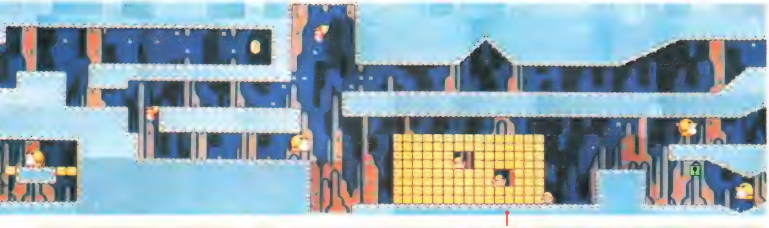
その② マントでポン

⬆マントマリオなら安心。マントをくるりと翻えせば、なんなく討伐。

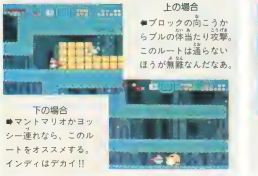
その③ ヨッシーの餌



⬆ヨッシーはアゴが柔軟。3倍もあるインディが家えるるんだもの。



上か下か、それが問題だ



上の場合
●ブロックの向こうからブルの体当たり攻撃。このルートは通らないほうが無難なんだなあ。

下の場合
●マントマリオかヨッシー連れなら、このルートをオススメする。インディはデカイ!!

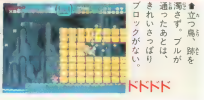
まわり道く〜ねくね

●とにかく通路が多いイ。インディに振り売らされてしまったカンジだ。マップを見て最短ルートをとるのもいいが、迷ってみるのも味わい深い。

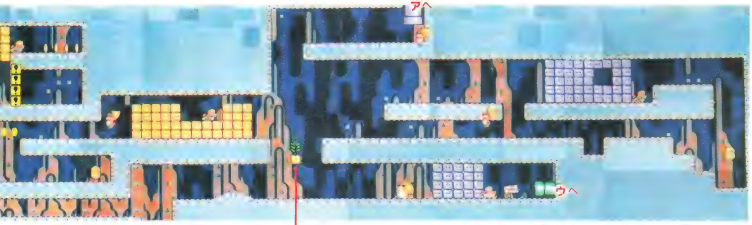
便利な破壊者

●マリオが射程距離外のときは、おとなしい。

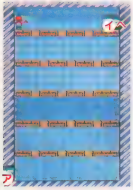
●一歩でも慎重を欠くと狂ったように向かってくる。迫力ある突進攻撃にあわずあとずさりしたくなる。



●立つ鳥、跡を濁さず。ブルが通ったあとは、きれいさっぱりブロックがない。



ボーナスステージ

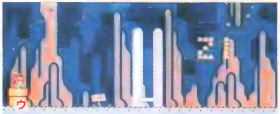


ツタを伸ばして土管に入管

ちょっとタイムがあまりすぎた。土管めぐりでヒマ潰しでもするか。運がよければ5UPも可能なことだし。

●ツタタッと上ぼってみたら、なんと土管が残われたのだ。

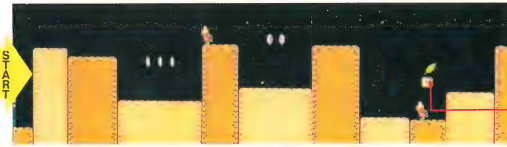
●におうぞ、におうぞーっ！とにかくパンチ、パンチッ!!



魔王クッパの谷

コース2

ここは、敵があんまり出ない。そのかわり、壁が上下に動くので、タイミングを見計らって移動しなくてはならないぞ。とくに中盤は、マリオが動けるスペースがせまく、ぼやぼやしているとあっという間に壁につぶされてしまう。ところどころにある安全地帯にす速く入ることがウマイやり方。ちなみにここでは、正規のルート以外にもゴールできるルートがある。ヨッシーがいないと行けないけど、コインもたくさん取れるのだ。



ひえー、壁が迫ってくる！ つぶされると一巻の終わり、無情

天高くリレミトだ

■ここのブロックを突き上げると、ヨッシー特注の羽根が出てくる。これを取って上へ飛んでいくと……。

■おお、コインがたくさんあるのだっ。取って取って取りまくれー。ヨッシーさまさまってもんだ。

ほらっクリアー？

■そしてこの矢印を通過すると、なぜかマップ画面に戻り、もう一度プレーできるぞ。とってもおトクな気分なのだ。コインもいっぱいだしね

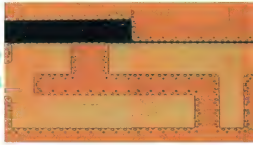
こんなところにアイテムが……

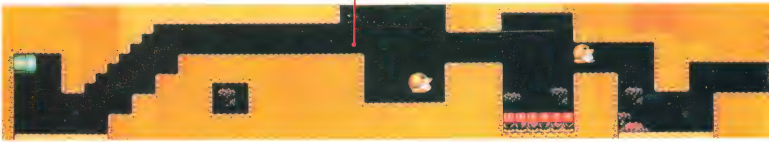
■一見なんにもなさそうなこの部分。でもここでジャンプしてみると、おや？　なんだか明るいぶつけたような手ごたえ。

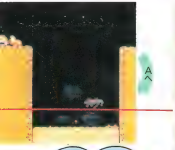
■するとパワーアップアイテムがぴょーんと落ちてくるのだっ。ここでパワーアップしておくのも重要なことなのだぞ。

ドンドンいそげー

■いちばん下の左端の土管。ここを出た瞬間、下からあの動くが迫ってくる。さっさと走らないとつぶされてしまうぞー！



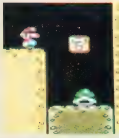




甲らを持って走るよマリオ

このブロックは……

黄色の甲らがジャマをする



⬆アイテムが出るブロックなのだ。が、ここに降りたまさにその瞬間……。

➡この甲らがひょーんと落ちてきて邪魔だったらありゃしない。何とかしろー！

車に酔いやすい人はあまり見つめるでない

壁が上下に動く

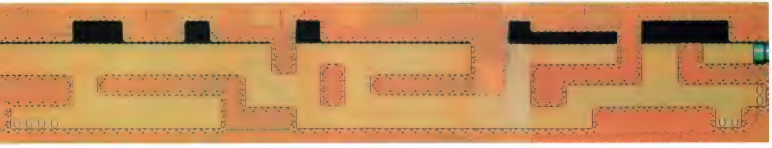
前半では下から一定の高さまでしか上がってこない壁だが、中盤以降は茶色い壁との間にマリオをはさむような形で動く。ぐちゃっとつぶれると自も当てられない。

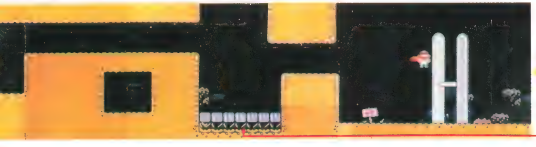
いまだ！

⬅この瞬間を狙ってだーっと一気に走り抜けるのだ。

イケイケー！

➡そして壁が上下に寄ったら、この安全地帯でひと休み。





ビックリブロックがなければ

➡コイツの頭の上に乗って移動させてもらうのだ。ご協力感謝致します。

魔王クッパの谷

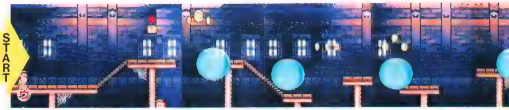
オバケ屋敷

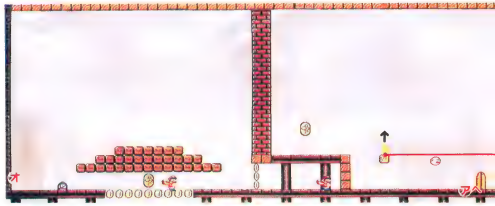
ここでのポイントはスイッチブロックだ。2段目の中央にあるスイッチブロックを踏んで、コインを全部ブロックに変え、その上をダッシュするのだ。テレサの群れにつかまらないように進もう。よけるのに時間をくっていると、ブロックがコインに戻ってしまい、落っこちるので注意。スイッチブロックの左右はどちらにも進めるが、右側に行くとIUPキノコがあり、左側ではコインがたくさん取れる。ちなみにゴールは右側にあるぞ。

魔王クッパの谷

コース3

ここはまたまたアスレチック面なのだよ。しかもここの移動ブロックには数字が書いてある　1と書いてあるブロックは、マリオが乗ってから1秒間だけ右に移動したあと、落っこちてしまう。最大でも4秒しか乗っていられないので、つぎつぎに飛び移ること。敵はパタパタとマグナムキラー。どちらも踏み台にもってこいの敵だ。寄り道できる土管は1ヵ所だけ。あとはまっすぐ進むのみだ。くれぐれも落ちないように気をつけてね。

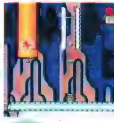




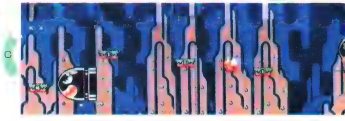
唯一の息抜きが土管の中だなんて悲しすぎるじゃーあーりませんか

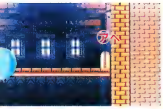
乗ってられる時間は4カウント

↑4、3、2、1、ドーン！　と落ちるのだ。



落ちないで飛べばアンタも一流ね





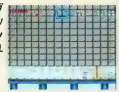
スイッチブロックを踏め

●ここのスイッチブロックを踏むと、コインがブロックに。

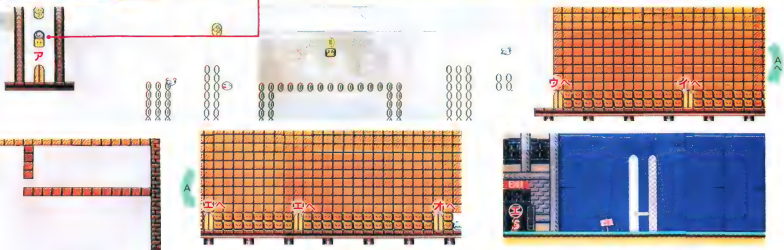
いまのうちだ 右へ走れ

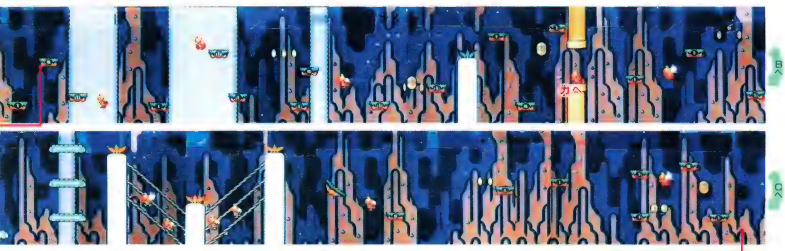
●ダッシュと右に向かって走る。スターを取っても可。

ダッシュ!! ダッシュ!!



●こーんなすみっこに1-UPキノコが！出口は右から2番目。





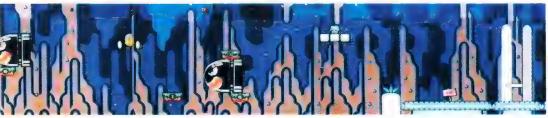
伸びるコイン

●ここのコインは、✚ボタンを押した方向に、にょにょにょ～っと伸びていくのだ。

ここで稼ぎまくれ

コインを集めて私は大金持ちよ♡

おおっとー！ 恐怖の制限時間一本勝負アスレチックだー!!



マグナムも足場に

⬆こんな場所では、マグナムキラーもりっぱな足場。ポンと踏んでやれ。

魔王クッパの谷

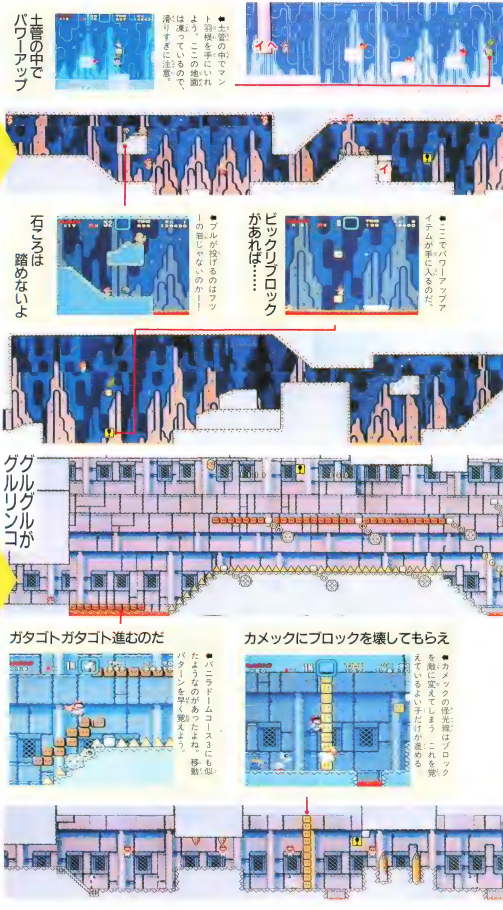
コース4

クッパの谷もいよいよ後半にさしかかったぜ。だからってわけでもないんだろうけど、ここではいきなりスタート直後にブルが出てくるぞ。しかもブルの投げてくる岩は踏めないのだ。スピンジャンプでよけまくろう。それに焔岩の中に浮かんでいる岩は、乗れるけどすぐに沈んでしまう。マントがなければタイミングよくつぎつぎに飛び移ろう。マントがなくても、途中の土管でマントマリオにパワーアップできるから安心してね。

魔王クッパの谷

城

いよいよ、クッパの谷最後の城だ。前半は連結した移動ブロックに乗って、トラップをかわすステージ。最大のポイントは、移動ブロックを途中のプンプンブロックの上で降りること。実はこの移動ブロック、ステージ中をぐるりとひと回りしてきちゃうのだ。ガマンして乗り続けるのは黒の骨頂というわけね。結果的にトラップはグルグルだけだからね。さて後半は、上から降りてくる杭と、カメックの魔法攻撃にご用心。ゴールは間近だ!!



土管の中でパワーアップ

●土管の中でマント羽根を手に入れよう。ここの地面は凍っているので滑りすぎに注意。

●ここでパワーアップアイテムが手に入るのだ。

ビックリブロックがあれば……

石ころは踏めないよ

●ブルが投げるのはフンの石じゃないのか!

グルグルがグルリンコ

ガタゴトガタゴト進むのだ

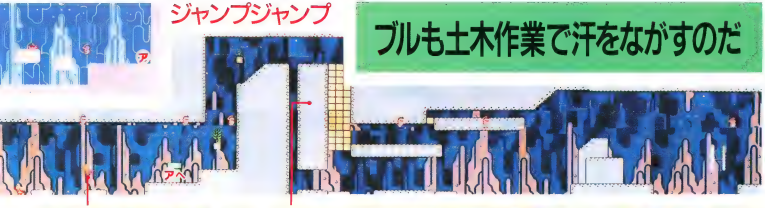
●パニラドームコース3にも似たようなのがあったよね。パターンを早く覚えよう。

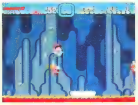
カメックにブロックを壊してもらえ

●カメックの怪光線はブロックを敵に変えてしまう。これを覚えていると、よい手だけが楽めるぞ。

ジャンプジャンプ

ブルも土木作業で汗をながすのだ

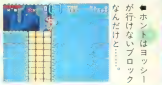




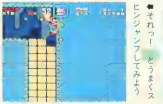
パタパタと踏みつけて

■パタパタと岩をうまく飛び移っていこう。

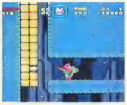
ヨッシーでも平気だよん



■ホントはヨッシーが行けないブロックなんだけど……。



■それっ！　どうまくピンジャンプしてみよう



■ヨッシーを連れて行けるのだ。おトクな気分。

下に行け

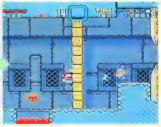
■下の扉の前にはアイテムが。

ラリルレラリーをぶっとばせ!!

最後のコクッパはラリー。口から炎を吐き、下には熔岩がある。そう、最初のコクッパのイギーと同じような攻撃をしてくるのだ。ちがうのは、熔岩の中からバブルが出てきて、コクッパ倒しの邪魔をすること。注意せよ。

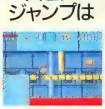
■こいつがラリーだ。バブルまで従えて、脳天気な表情をしてるところが憎ったらしい

■上からは桃、下からはバブル、しかもカメック。げ。



■このような見事な反射神経を持つ者だけが、勝利を手にするのです。

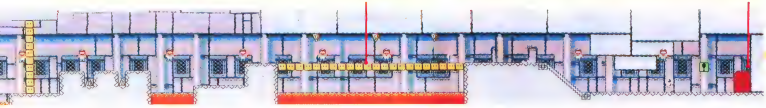
スピンジャンプは



ダメ

■倒しかたは最初のコクッパと同じ。バブルと火の玉をよけて、落ちないようにしながら踏みつけろ。

■ほーっほっほっほ、ほらごらんなさい。私の行く手を邪魔するものはこのような運命にあうのよ



クッパ城

入り口

ついに宿敵クッパの待つ最後の城に到着だ。城の中にはいくつも部屋があって、もうたいへん。大木が落ちてくる部屋や、金網にへばりつかないと進めない部屋など、いろんな部屋がある。でも、すべての部屋を通る必要はないぞ。自分がプレーしやすい部屋だけを通って、クッパ城の屋上を目指すのだ。宿敵クッパは前作以上にパワーアップしていて、変な乗り物に乗って上空からマリオを襲ってくるぞ。クッパが投げ出したメカクッパを、逆にクッパにぶつけて倒すのだ。さぁ、ピーチ姫を助けるためにもがんばって倒すのだぞ。

ここはね

A

1 2 3 4

B

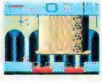
5 6 7 8

C

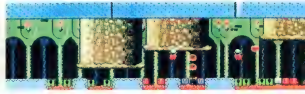
クッパ

クッパのいる屋上へのルートは、左の図のように枝分かれしていて、どのルートを進んでも届けるようになっているのだ。全コースのマップをよく見て、じっくり検討してプレーしやすい道を選べ。

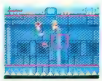
1 大木の部屋



⬆大木がズッコンズッコン落ちてくるコースだ。



2 金網の部屋



⬆金網にへばりつけ！ここは結構簡単なコースだぞ。

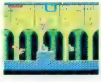
4 動く部屋

⬆足場がつねに動いていて、慎重に進まないとダメだ。

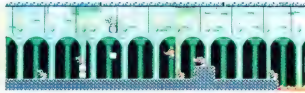
5 つき動く部屋

⬆タイミングを見て、一気に駆け抜けるコースだ。

7 石像の部屋



⬆クッパ像が吐き出す炎は強力だ。気をつけて進め。

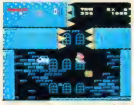


8 ブルの部屋

⬆部屋中ブルだらけ。マントで倒して行くのだ。

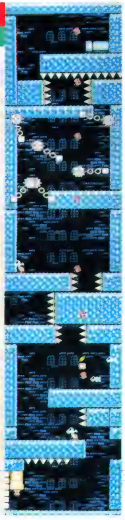
6 大木の部屋

⬆ここのコースは水中で、しかも壁が左右に動いている。かなり難しいコースだぞ。



⬆パワーアップアイテムが出るハテナブロックあり。手に入れるためにはリスクは覚悟の上で。

⬆スーパーマリオになったが、途中で敵にやられて、結局土管につくころには小さくなってる。



C

ピカピカ
ミラーボール

ここにハテナブロックが!!

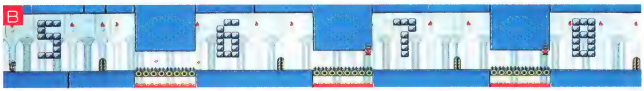
好きな部屋を選ぶのだ

START

A

1-A

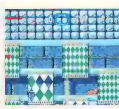
B



5-B

簡単な部屋 難しい部屋 いろいろある

3

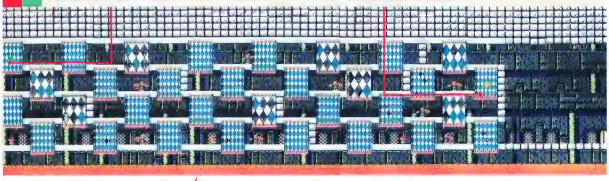


こんなところに

■このコース、壁で隠れていて見えない部分には、アイテムが隠れていることがある。たとえば、左上のここ。じつはI UPキノコが隠れているんだよね。

アイテムが隠れている

■ほら、ここにもマント羽根が隠れているぞ。ここには必ず来て、マントマリオに変身するのだぞ。そうすれば、クッパとの対戦がとても楽になるって寸法だい。

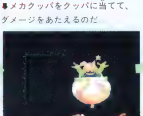


ドッスン
ゲサゲサ
ドッスンコ

いよいよ クッパと対決だ

ついにクッパのいるクッパ城の屋上に到着だ。クッパは変な乗り物に乗って、上空からマリオめがけて襲って来る。メカクッパや鉄球を投げてきて、もう始末におえない。そんなクッパでも、弱点はある。クッパの投げたメカクッパを、逆にクッパめがけて投げつけてやるのだ。クッパに数回当てると怒りだして、マリオを踏み潰しにかかるぞ。そうなればしめたもの。これをくり返し、クッパを倒すのだ。クッパの乗り物の中にはピーチ姫も乗っていて、たまにピーチ姫が助けを求めながら、スーパーキノコを投げてくれるぞ。なにがなんでも壁のキノコを取り、にっくきクッパを倒すのだ。

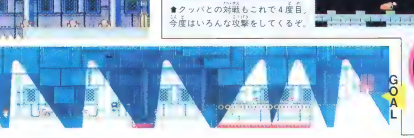
■クッパとの対戦もこれで4度目。今度はいろんな攻撃をしてくるぞ。



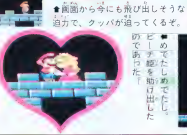
■メカクッパをクッパに当てて、ダメージをあたえるのだ。

■画面から今にも飛び出しそうな迫力で、クッパが迫ってくるぞ。

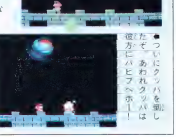
■本気を出して、マリオを潰しにかかってくるのだ。あとチョイだ。



GOAL



■めでたしめでたし。ピーチ姫を助け出したのであった。



■ついにクッパを倒したぞ。あれクッパは遠方にバビューン！

SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO WORLD
スーパーマリオワールド

第3回ファミ通まんが大賞

グランプリは賞金100万円

締切は3月31日！ 3度目の正直なるか？

'89年の暮れからスタートしたファミ通まんが大賞も、いよいよ3回目の募集に突入！ 1回目、2回目とオリジナル作品は誕生しなかったけど、今度こそって感じはするよね。編集部だって、3回連続で100万円をケチるわけにはいかないだろうし、名誉言員の中でもそろそろみんな見抜いてきただろうし。

といってことで、第3回ファミ通まんが大賞の大募集なのだ。まんが家をめざそうとしている人は、絶対参加してやるべきだ。

例によって、テーマはなしでトーケー。ただ、ファミコンなどのゲーム関係、少しだけかぶんでいいことが条件だ（しあわせのかたち限度のかぶみかたで可）。ギャグまんがでもいい。

ページ数は、右から左にコマが流れる通常の右開きのまんがでも、ファミ通タイプの左開きのまんがでも、なんでもいい。自分の好きなほうで応募してくれればいいってことだ。

応募資格は、いままでと同じ。とくになし。アマチュアでもプロでも可。

●**作品**
ジャンルは自由。左開き、右開きどちらでも可。応募作品はファミコン通信に掲載されることがあります。

●**枚数**
自由。4コマも可。ただし4コマで応募の場合は、最低5本は書いてください。

●**サイズ**
天地25センチ、左右180ミリ。ただし、4コマの場合は、この限りではありません。

●**着色**
モノクロでもカラーでも可。CMYK80%などの4色指定だけでもかまいません。

●**画材**
厚手の紙の表側だけ使ってください。

●**ネーム**
手書きネームでも写真ネーム（ワープロ）でもOK。写真ネーム希望の場合は、鉛筆でネームを書いてください。

●**記入事項**
まんがの題名、ペンネーム、住所、本名、年齢、電話番号、職業、過去のまんがの経験を書いてください。

●**締切**
3月31必着。発表はファミコン通信13号を予定。

●**あて先**
「第3回ファミ通まんが大賞」係

応募要項
グランプリ……1名
賞金100万円
入選……3名
賞金20万円
佳作……若干名
賞金10万円

●**審査員**
桜玉吉、吉田戦車
片山まさゆき、鈴木みそ
やまゆま天、荒井清和
（以上敬称略）

本誌編集長、本誌副編集長
●**応募資格**
とくになし。アマチュアでもプロでも可。

ファミ通楽

発行所　東京都豊島区南池袋1-28-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　ファミ通楽編集部
電話（03）3796-5916
販売提携　日販東京4-161144
©ファミ通楽編集部　東京本部

日本選手惨敗！

◆今年の鈴鹿は9月30日に開催。チケット戦争は必至!?

12月2日、富士スピードウェイで日欧3ドライバーの対決が行われた。前週のマカオGPに出場したヨーロッパのF3トップ選手が富士に来て、日本の選手と決戦したのだが、マカオでは惨敗した日本選手も、コースを知り、マシンのセッティングも熟知しているこの富士では、ヨーロッパ勢にとって有利なのは、ヨーロッパ勢は期待されていた。だが、てこずっていた。だが、未来のF1ドライバーは出初めてのコースを走る日本ロッパ勢にまた惨敗。

マカオ、マレーシアと2勝したシマノ・マレーシアチャンピオンを中心とした、今年のドイツF3チャンピオン、WSPCでメルセデスに乗名、ベンネーム、住所、本名、年齢、電話番号、職業、過去のまんがの経験を書いてください。

●**締切**
3月31必着。発表はファミコン通信13号を予定。

●**あて先**
「第3回ファミ通まんが大賞」係

キネマも、富士とレースの直後、F1のロータススチーム と帝撃契約した。

F1ブームの影響からか、ここまでビッグスポンサーがつき、キャンギャルに囲まれて、プロをきどっているF3の選手が、日本の選手に決まってしまうのだ。

日本のF3がかけられている費用は、ヨーロッパなら F3000に出場できるほどの額。それに安住してしまう選手もふえなくなるような、こんな環境の中では、F1ドライバーは出てこないだろう。F3000に挑戦できても、結局のような無機質のスポンサー選手に鼻であしらわれるのは目に見えている。あー、情けない。

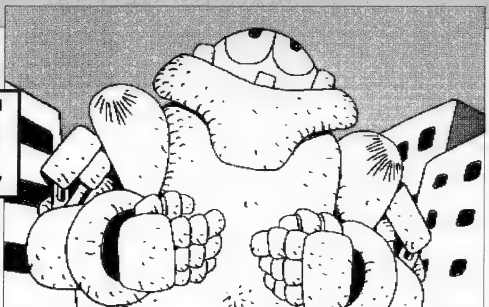
まだまだ続くレースドリーム

一時ベネトンスポンサーがつき、ベネトンスポーツカーズの正式残留が決まった。鈴木亜久里は残留は日本人のスポンサーも続行するということ。鈴木亜久里の離脱した場合、資金難に陥ることが予想されたラルートスチーム、これ、一時、AGSとの合併、デザイナーのカルージュのリジェへの移籍などの暗い話題が続いていたが、鈴木亜久里の残留で合併話も消え、ドカルージュも残留することになった。エンジンはV8フォードと非力なキャブレターだ。

ベネトンは91年からはイタリアのピレリタイヤを使うことになった。その関係からイタリア人選手の起用が時されていた。映補に上昇されていたレートンハウスのカバリは、これを苦定。ティレルタイヤを使うというモデナとモレノの交換も噂されていたが、結局、ティレルの方が決まった。日本にもファンの多いヨンはAGS、ダララククビにしたルチェリ、スはローテーとの交渉しているらしい。ベネトンはこれまでスパルエンジンを使っていたコローニは、とりあえずポルトガル人選手、ペドロ・ラモスを起用した。ポルトガル人選手は40年のGPを上2人目。スポンサーは、ポルトガルの有名なワイン、マテウスだとのこと。

ファミコン通信
でんごんばん
伝言板
LETTERS

玄関の外に山のように積んでおいた古新聞が、ある日、気がつくと2個のトイレットペーパーに変身していた。積極的なチリガミ交換屋さんに感謝。



私が彼氏と別れて1番悲しかったことは、「ドラクエII」と「ウィザードリィ」を持っていかれてしまったことです(ちなみに私は『桃太郎伝説』をもらいました)。
(宮城県　コナン&らな　24歳)

ゲームの世界にも男と女の関係が絡んできているのか。かわいそうな気もするが、仲の良かったころには楽しく遊んでいたんだろうなぁ……と考えると、うらやましい気もする。いつか、あなたはひとりぼっちの部屋で『桃太郎伝説』を前にして頬に涙を光らせる日がくるかもしれない。うーん、ポエムだな。
そんな関係になりたい編集者

ぼくは、ペンネームのとおり頭がデカくてこまっています。もし、ぼくと同じように頭のデカい編集者がいたら、今後の生き方を教えてください。(新潟県　デカあたま)

自慢じゃないが、俺も頭がデカイほうだ。なにしろ、帽子屋さんに行っても、なかなかピッタリするサイズが見つからないくらいだからな。しかし、悩むことなどなにもない。上には上がいるということを教えよう。デカあたまの頭が、どのくらい大きいかは知らないが、俺の知ってる奴で学生時代に「ビッグ68」と呼ばれてた人間がいる。そう、その名のとおり頭の周囲が68センチもあるのだ。こいつには、さすがに驚かされた。もし、デカあたまの頭が68センチ以下だったら、悩むことなく明るく生きるべきだ。平均以上の編集者

うちの学校の先生で、授業中に女子生徒と強引にランバダを踊ってるところを校長先生に目撃されてクビになったという人がいます。(大分県　バカボンの召し使い)

ランバダ？　ランバダねぇ、ブーム、ブームと言われてたけど、日本人でシンケンに踊ってたのなんて石井明美くらいだったなぁ。今となっては懐かしい、悲しい出よのう。トップグループであったカオマでさえ、コンサートのチケットが売れずに来日中止になっちゃったもんなぁ、まぁ、それがどうしたってことでもないんだけどさ……。
編集者・サルサときた日にゃね

おもちゃ屋に行ったら、セガのマスターシステムを売っていた。店の入り口によると、「安くはなっているが、ソフトはない」とのことであった。ソフトは中古屋で買うにしても、あんな古い物、誰が買うのだろう？
(兵庫県　ドラクエVI)

えーん、えーん、悲しいよ。うちの近所にある長崎屋(ディスカウントストアなんだけど)が閉店(店じまい)してしまうことになった。ここは、ファミコンのソフトも売っていて、いまだに『ファミリートレーナー』や、『ぽっくんモグラー』の新品が置いてあったんだ。もちろん、マスターシステムもあった。こういうタイムスリップをしたような店が消えてしまうのは、とっても悲しい。
アンティーク好きの編集者

初めまして。私は21歳になろうとする女の子です。スーパーファミコンが、絶対に買いたいのに父に反対されてます。どうにか説得する方法はないでしょうか？
(神奈川県　三竹美和　20歳)

年ごろの娘っ子がスーパーファミコンを欲しがるなんて、カワイイもんじゃないの。それを許してあげないなんて、なんていう父親なんだ。だって、自分で買うわけでしょ？　もしかして買ってもらう気なの？　赤坂とか、六本木で遊びまくっているアーバー女どもとくらべたら、かわいすぎて涙が出てきちゃう。もし、どうしても反対するようだったら、お父さんに聞こえるように「スーパーファミコンで遊べないんなら、男遊びしちゃうから」と

でもつぶやいてみるべし。　遊びたい編集者

ポットから、お湯を注いでいる途中で、お湯がなくなったときの、あの「ガスガスッ」という音が、たまらなくキライです。さらにインスタントコーヒーを作っているときにコレがおきると、コーヒーがとてつもなく苦くなってしまいます。ほかの人にも、きっと経験があると思います。
（宮城県　STARR　13歳）

エライ!!　よくぞ、あの音を表現した。たしかに「ガスガスッ」と聞こえる。だが、私の場合、コーヒーを作っている途中であの音を聞いてもビクともしない。少ないお湯でコーヒーを溶かし、あとは水を注いで薄めるのだ。ほーら、これで生ぬるいコーヒーのできあがりだ。　コーヒー通の編集者

突然ですが、編集部の中で1番いい男は誰ですか？　僕はアルツ鈴木さんだとにらみましたが。（千葉県　緑のキツネ　14歳）

じつは、ついこの間、編集部の中でも、その話題になったのだ。アルツ鈴木という意見も多かったが、結果は意外にも「なにもしていないとときのジョルジョ中治」ということだった。どうだ、驚いただろう？
ベスト10にも入れない編集者

ジャイアント馬場は本当に強いのか？と友人に質問したところ、「ブレーンバスターをくらっても大丈夫な52歳のオッサンがどこにいる！」と言われて、思わず納得してしまった。　（静岡県　大帝レオ　18歳）

うむ、正論である。なぜ、そこに今まで気づかなかったのだろう……言葉でしかプロレスを論じてなかった自分が恥ずかしい。
東京タワーズが好きだった編集者

常道への道は長く、そして遠い。ファミ通通信誌第1号に掲載されるという誉れ高い出来事があったが、あろうことか、ペンネームの「成城洗」が「成城洗」となっていた。これでは"御手洗"みたいではないか!!　改めて、ファミ通の新参者への厳しさを味わった私であった。と、そのとき、「冥府魔道に生きんとする我らがスタッフ、新参者に備ければかけめ。訂正して欲しくば、今一度道い上がってくるがよい!!」という声をたしかに聞いた。
（大阪府　成城洗）

字が汚ないから、間違えただけだよ。
なにも考えていない編集者

夜食にどうぞ!!
（兵庫県　らいと　13歳）

うわっ!!　ベッベッ、バカモノ-!!　封筒の中にタラコのフリカケなんて入れて送ってくるんじゃない!!　袋の端が、ちょっと破れてたから机の上がタラコだらけになってしまったではないか!!　どうも、はがきの束の中から魚臭い匂いがすると思っていたら、こうことだったのか。ん？　タナカのタラコ、こりゃ、珍しいな、東京じゃ売っとらんぞ。　こないだのお茶づけ編集者

24号の伝言板に載った37歳のオジンゲーマーは、私の父です。父がゲームでテレビを独占しているため、私は勉強しかすることがなくなり、成績が学年で1番になりました。　（愛知県　一番搾りの長女　15歳）

あっ、ホントだ。住所も電話番号も同じだから本人でしょうね。なんてことはないんだけど父娘での投稿ってのは珍しいから載っけてみました。　うらやましい編集者

友人が言っていた話だが、女性の胸の大きさと頭の悪さは比例するそうだ。僕は、胸の大きい女性は好きだが、アーバーは イヤだな。実際のところ、どうなんでしょう？
（広島県　倉で日Ⅲ　15歳）

アメリカにはヒマな学者がいて、10何年前に1000人ぐらいを調査して、胸の大きさと知能指数の関係を本気で調べたらしい。その結果、定説は正しかったそうだが、最近の調査ではあてはまらなくなったそうだ。え？　なにが言いたいのかって？　まぁ、ボインちゃんが好きなら、どうだっていいじゃないかってことだよ。　なんだかわからない編集者

今も昔みたいにトイレットペーパーが欲しくない場合、お金でくれるのだろうか……以前、一度だけお金にしてもらったことがあるけど、そのときはたしか、20円か、30円もらった気がする。

LETTERS伝言板へのおたよりは

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部　伝言板係まで

新 アルゴリズム情報局

アルゴマンの目が回るようなネタを!!

ヤル気い頭髪の一本一本から吹き出しているアルゴマン。超人的な化学力を駆使すべく、超高速シーポパワーを駆使してゲームを解きまくっているアルゴマン。はげましのお便りをっ!!

今週のメニュー

- バーズテイル
- パロディウスだ！
- アヴェンジャー
- ヘルファイアー
- シャドーダンサー
- 不思議の夢のアリス
- バーニングエンジェル
- ヴァリスⅢ
- MOTHER

ファミコン バーズテイル

地下水道のダンジョンをなんとかクリアーしたけど、そのあとどこへ行っていいのかわかりません。一体どうすればいいのですか？

東京都　福沢孝士

地下水道のダンジョンで、異教徒のあかしを見つけたかな？　コイツを持っているならば、異教徒の寺院へ行ってみよう。寺院の奥の地下墓地へ入れるようになるぞ。地下墓地の地下1階、地下2階のマップもいちおう載せておいたので、これを参考にして進もう。

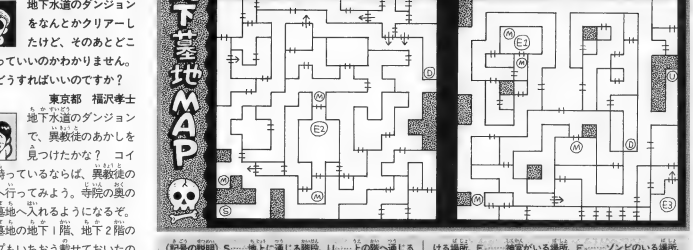
ハーキン城の中には入れたのですが、玉座のある場所から奥へ進めません。なにかアイテムがないと先へ進めないのですか？

広島県　佐藤美由樹

玉座に座ってみると、どこからか、「服装が違う」というメッセージが聞こえ、玉座の手前へと追い返されてしまう。つまり、玉座にキチンと座るには、それにふさわしい服装を見つけなくてはならないのだ。そこでまず、玉座を離れ、城の中の東12、北5の位置にある衛兵の部屋をめざそう。レベルが9から10程度だったら、いちど城を出て、地下墓地にいるバンパイアロードなどを倒しまくり、レベル上げをしておくのもいいだろう。そして、レベルが12程度になったら、衛兵の部屋へ突入。中にいるマンガーウォリアーを倒そう。マンガーウォリアーを倒すことができれば、ハーキンマントというアイテムが入手できる。このハーキンマントこそが、玉座に座るのにふさわしい唯一の服装。マントをキチンと装備し、玉座へ座ろう。玉座の奥に隠し通路が現われ、城のさらに奥へと進めるようになるワケだ。

地下墓地の地下3階で城へ行けというメッセージを発見したのですが、一体どうやったら城へ行けるようになるんですか？　教えてください。

城へ行くためには、水晶の目というアイテムが必要。このアイテムは地下墓地の地下3階にいる、アイルドレックというモンスターが持っている。しかし地下3階にはワープポイントが数ヵ所あり、正しいワープポイントを見つけないと、アイルドレックのいる部屋にたどりつけないぞ。下に地下墓地の地下3階のマップを一部載せといたので、プレーの参考にしよう。



(記号の説明) S……地上に通じる階段、U……上の階へ通じる階段、D……下の階へ通じる階段、M……各種メッセージが聞ける場所、E1……神官がいる場所、E2……ゾンビのいる場所、E3……バンパイアロードのいる場所

担当アルゴマン紹介

ミラフオーレ鈴木　最近マリオの曲の耳鳴りがするのだ。

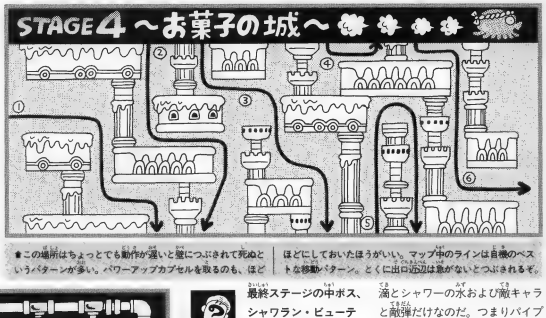
タップ宮島　プロレスをさんざん観戦できてうれしかったのだ。

セピアライト川嶋　蝶になったので、妹と遊びに行きたいなあ。

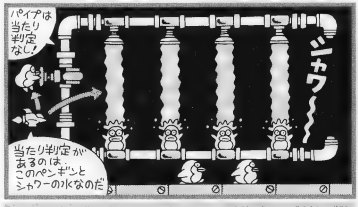
ファミコン パロディウスだ！

ステージ4の後半の迷宮地帯で、いつも壁に潰されてしまい困り果てます！　できれば、ここをマップで攻略してもらいたいんですけど……。　東京都　山田弘明

たしかにステージ4の後半は難しいよな。アーケード版でも結構辛かったのを覚えています。山田の言うとおりマップを載せといたので参考にしてくれ。ここはキャラのテラつきもヒドイので注意。



★この場所はちょっとでも動作が遅いと壁につぶされて死ぬというパターンが多い。パワーアップカプセルを取るのも、ほどほどにしておいたほうがいい。マップ中のラインは最機のベストな移動パターン。とくに出口近辺は意外とつぶされるもの。



★パイプの部分に当たり判定はないのだ。だから、あらかじめ自機を左端のスピードゲージの真上に置いても大丈夫。画面左端の広い範囲なら敵弾も避けやすいぞ。

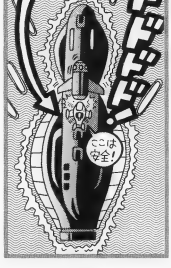
最終ステージの中ボス、シャワラン・ビューティーでハマッてしまい先に進めません！　画面右端のあんな狭い場所で敵弾を避けるなんて難しすぎます。岩手県　田辺学

聞いて驚かないでくれ。じつは、シャワラン・ビューティー本体には当たり判定がない。正確に言うと、あの場面で接触してミスになるのは、画面左端でシャワーの穴の開け閉めをしているペンギン。水滴とシャワーの水および敵キャラと敵弾だけなのだ。つまりパイプにはブツかっても大丈夫というワケ。画面右端のあんな狭い範囲で弾を必死にかわす必要はないぞ。シャワラン・ビューティーが画面左端から出現する前に、自機をスピードゲージのちょうど真上に置こう。これなら、水滴に当たることなく画面左に行ける。画面右端よりも広いし、ペンギンダッカーも破壊できるので、敵弾を避けるのはかなりラクになるはずだ。

PCエンジン アヴェンジャー

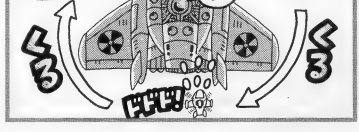
ミッション2のボス、スヴェントヴィトがどーしても倒せません！　ナニかよい攻略パターンがあるならぜひとも教えてくださいっ!!　三重県　中川雄一

こいつの攻撃はかなり激しいものがある。すべてのボスに対して共通なのだが、やはりECMが有効。大量の弾をバラまいてきた場合は迷わずECMで消そう。レーザーを発射してきたら、弱点である艦橋のすぐ下に自機を置けば安全だ。ミサイルを撃ってきたときは艦橋と縦のラインをずらして攻撃！



ミッション3のボス、スヴァログを倒すことができず困っています。天下のアルゴマンさんなら、有効な武器や攻略法などバッチリ知ってますよね!?　神奈川県　関田真

有効な武器はホーミングだ。弱点は中央の赤く丸い部分なので、ボスの周囲をまわりながら攻撃すべし。レーザーや敵弾がどうしても当たりそうな場合はECMを使え！



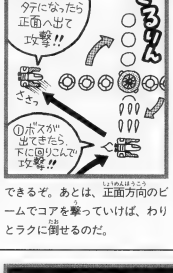
Miniアルゴリズム

PCエンジンの『ダブルリング』で、なんとスタッフ紹介が見られるコマンドを見つけました。やり方は電源を入れた後、ナグザットのロゴが止まったら、すぐにパッドを右、左、I、II、上、下、II、Iの順番に押すだけです。　神奈川県　戸田信一

メガドライブ ヘルファイアー

3面の中ボス、G-マイングがなかなか倒せません。ハイパーレーザーを使えば倒せるのですが、レーザーがないといつもコイツにやられてしまいます。大阪府　田村　忍

コイツに対しては、先制攻撃あるのみ。出現位置を覚えてあらかじめ自機を画面下へ置く。画面内に出現したら、タテ方向のビームを使い、赤色のコア部分へ集中攻撃をかけよう。この時点でコイツにかなりのダメージを与えることができるぞ。あとは、正面方向のビームでコアを撃っていけば、わりとラクに倒せるのだ。



ようやくステージ6まで来られるのですが、戦艦がたくさん登場するシーンでやられてしまいます。群馬県　太田利夫

各戦艦に対しては、それぞれ安全地帯に近い場所があるので、これを利用すれば、楽勝だ。ミドガルドに対しては、自機をその左上に、アスガルドに対しては、自機をその上に、ヨッペンヘルムに対しては、自機をその左下にそれぞれ置いて、攻撃していこう。自機を置く位置はイラストでも紹介しているので、参考にしてね。

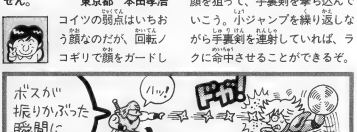
メガドライブ シャドーダンサー

ラウンド4-2はキビシーッ！　暗闇のせいで、敵キャラのいる位置などがよくわからず、いつもやられてばかりです。どうにか助けて、アルゴマン！　埼玉県　宮田裕一

とにかくマップを覚えて、暗闇の中にいる敵をキチンと倒していくしかない。右に載っているマップを見て、暗闇部分にいる敵を確認しながら進んでいこう。

3面ボスのデカイ女が倒せません。手裏剣を投げても全然効かず、忍術でしかダメージを与えられません。　東京都　本田孝浩

コイツの弱点はいちおう顔なのだが、回転ノコギリで顔をガードしているため、こちらの手裏剣が当たらない。しかし、回転ノコギリを放り投げる直前や、ジャンプの着地時には、ガードが甘くなる。顔を狙って、手裏剣を撃ち込んでいこう。小ジャンプを繰り返しながら手裏剣を連射していれば、ラクに命中させることができるぞ。



ボーナスステージで、パーフェクトボーナスが取れません。どうやったらすべての敵忍者を倒せるようになるのですか？　福島県　すし太郎

パーフェクトボーナスを取るのは、意外とカンタン。ボーナスステージに入ったら、ムサシを画面左端へもっていこう。そして、そのまま画面左端で手裏剣をひたすら連射すれば、ほとんどの場合、パーフェクトボーナスが取れるハズだ。ちなみにパーフェクトだと3UP、敵忍者をひとりだけ射ち逃した場合は2UP、敵忍者をふたり射ち逃した場合は1UPとなる。それ以下の場合は、ただ単に得点が入るだけとなっている。

Miniアルゴリスム　ファミコン版「バーズテイル」で、災のフルートというアイテムを発見！　これは敵の持っている宝箱の中から出現し、戦闘中に使うと敵1グループ全体にダメージを与えることができる。ただし、使い過ぎると消滅するので注意しよう。　三重県　広川良重

PCエンジン 不思議の夢のアリス

女のコでも遊べるゲームだと思い買ってみました。ところが、とても難しくてステージ1のこわいユーレイさえ倒せませんっ!!

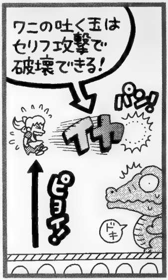
東京都　池上由美子

こいつにはセリフ攻撃でもダメージを与えられるが、踏みつけ攻撃のほうが比較的簡単に倒せるのだ。ジャンプするタイミングは敵が画面の下に降りてきて背景の扉と重なったときがちょうどいい。前にいる大きいユーレイを3回連続で踏みつければ、敵のスピードが速くなる前に倒すことも可能だ。

情けないことにステージ1の小ボス、悪いワニが倒せません！　ワニの吐く玉が画面中を跳びまわって、ボクのアリスはやられてしまいます。

千葉県　小谷一成

アリスのライフが3ポイントしかないと、確かにツライ。攻略としては、問題の玉はセリフ攻撃で破壊することが可能。玉を避けながらセリフのパワーを上げて重点的に玉を消すように。ワニの動きが止まったら踏みつけ攻撃だ。こいつも3回踏めば倒せるのだ。



PCエンジン バーニングエンジェル

ステージ2のボスが倒せませんっ！　湾曲レーザーを発射してくる段階では安全地帯でオーケーなんだけど、第2形態の攻撃でやられるよーっ！

広島県　高塚弘

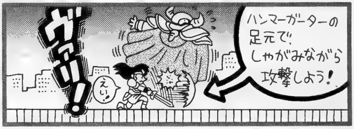
第1形態はレーザーに死角があるので楽勝だけど、第2形態ははっきり言って強いっ！　しかし、β合体のフェニックス・ストリームを使ってボスに体当たりをすればほんの数秒で倒せてしまうのだ。

PCエンジン ヴァリスIII

ハンマーガーターに鉄球でボロクソに殴られ、いつも負けてしまいます。アクションが苦手なボクでもサクッと倒せる攻略パターンを教えてね。

福岡県　石村竜介

こいつは鉄球を投げてくるが、それがなかなか避けにくい。だけど、敵の足元でしゃがめば攻撃は受けないし、敵に接触してもダメージを受けないのだ。下のイラストを参考にして攻撃しまくれば、わりと楽に倒せてしまったりするぞ。



中古ソフト救済コーナー

ファミコン MOTHER

サルの遺跡という場所を発見したのですが、入り口らしき位置に巨大ロボットがいて、どうしても勝てずなかに入れません。どうしたらいいの？

北海道　根本健

アドベント砂漠の東にあるサルの遺跡には入らなくてもゲームをおわらせることはできる。でも、どうしても入りたいなら教えよう。サルの遺跡の番人である巨大ロボットR・7037。こいつと生身で戦っても勝つことはまず不可能。こいつを倒すには戦車が必要なのだ。アドベント砂漠の西に遊覧飛行を楽しませてくれるおじさんがいるのは知ってるよね？　そこで何度も飛行機に乗り、遊覧飛行のチケットの半券を10枚ためよう。すると、戦車を無料で貸してくれる。この戦車に乗ったままR・7037と戦えば絶対に勝つことができるのだ。ちなみに、遺跡内にはその名のとおりサルが何匹もいるがそれほど重要な情報は得られない。しかし、地下2階の奥にマジカントに通じるピンクの岩があるのだ。

質問はがき大募集!!

アルゴマンは愛よりもはがきが欲しいのです

現在、新アルゴリズム情報局ではゲームに関する悩みを受けつけています。機種はファミコン、PCエンジン、メガドライブの3機種に関してのみ！　お得な情報のミニアルゴリズムも募集中です。若人の悩みを解決するために日夜アルゴマンは命を削ってがんばっています。肉体、精神状態は極限まで追い詰められ、今生きているのが不思議なくらい。そんなワケで、はがきがこんもりと欲しい。採用された人には100ガバスをあげちゃうので、ビシバシ書いてポストまで駆けていってくれ。

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
新アルゴリズム情報局係

Miniアルゴリズム

PCエンジンの『暗黒伝説』で、クレジットが増加する嬉しい技を見つけました。やり方は、ゲームオーバーの画面が出たらすぐにIIボタンとRUNボタンを押しながら✚ボタンの左を連打するのです。最高99回まで増やすことができます。　高知県　中村秀夫

ゲームで遊べ

●通知表に打ちのめされた者よ、狭き門戸をくぐれなかった者よ、そのほか諸々の悲しき者たちよ、ゲームをせよ。ゲームで遊んでウサ晴らしせよ。ウサを晴らしたらまた取り組むがよい。取り組んでダメであったら、また繰り返せばよい。いつかはきっと……である。

●**ぼくのあだ名が"車だん吉"になりそうです。ピンチです。**

（埼玉県　白昼夢）

●猫かいことは気にするでない、と言いたいが、わりと猫かくない事態である。ご愁傷さまである。

●**ゲーセンで100円玉を拾ったので、あせってジュースを買ったらもう1本当たった。さらにあせってボタンを連打したら2本とも温かいスイカドリンクだった。**

（神奈川県　コンゴ）

●100円玉ごときであせるようでは、まだまだゲーセン初心者である。鍛練して神経を太めよ。

●**ある中古ファミコンソフト屋で「ベースボール」を130円で買った。そして、すぐそれをほかの中古店に300円で売った。というわけで今日の収入は170円だっ!!**

（神奈川県　うりゃっ！）

●中古カセットころがしでもある。あまりほめられぬが、知恵を働かせるのはよい。今後も精進して中古カセット界のヤマ師を目指せ。

●**朝ファミはとても頭がすっきりします。**　（青森県　ピタワン）

●朝の起き抜けにファミコンできるか。なかなかよい習慣である。帝国では食後ファミや寝ファミやトイレファミなども流行っておる。いろいろ試してみるがよい。

●**スーパーファミコンを買ったら、友達が急にぼくの気嫌をうかがい始めました。当分のあいだは、みんなぼくの子分です。**

（岡山県　井上英治）

●帝国でもそのような現象がある。続続ち先日までスーパーファミコンやりたさに女神の子分になっていたが、続続が貴金属をお出しになったので立場が逆転したのだ。

●**ぼくの名字は、気にくわないですか？**　（静岡県　塩崎泰広）

●い、い、いや。そ、そういうことはとくには感じぬなあ。な、なにが言いたいのかこの文面ではよくわからぬ。つ、つまりそういうはがきを送られても、へ、返答がしづらいのでだなあ……もごもご。

●**とうとう生えてきました!!　どうすればよいでしょうか。**

（鹿児島県　うひょ）

●最近は返答に困るはがきが多くて困っておる。生えた場合は写真に撮って飾っておくと楽しいかもしれんが、まあ、適当にやってくれ。

●**古い筆箱を使ってハイパーショットを自作した私の兄は偉大だ。尊敬している。**

（和歌山県　さぶろうた）

●なかなかテクニカルな兄である。こうなったら兄に対抗して、市販のハイパーショットを改造して筆箱を作るしか道はないな。

●**続続は受ですか？　僕はエッフェル塔です。**

（新潟県　マギンティ夫人）

●このためけがっ!!　そのようなフヌケたことばかり言っておって。「続続はビサの斜塔である」とでも言えると思ったが、ばかものめ。我が偉大なる続続は甘納豆だッ!!

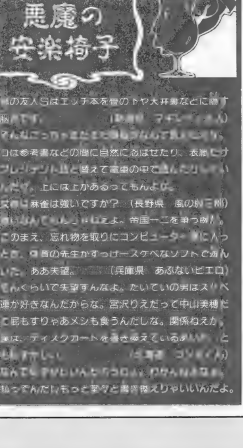
●**うっ。**　（埼玉県　つべべ）

●こういうのが50枚以上きておる。

ゲーム帝国

ゲーム帝国はゲームをする者を祝福する。続続は見ておられる。今からでも遅くはない。悔い改めてゲームに励め。運打するのだ。

悪魔の安楽椅子



■城の友人Gは エッチ本を曾のトヤ大井島などに隠す頭脳です。　（熱海市　マイレーイボ人）

●そんなにコッカ[illegible]ばかりんかで見えにくいり。プロは参考書などの間に自然にはさむもの。表紙にアラブレ、ヌード[illegible]と書えて本棚の中に並んだ[illegible]いるんだ。上には上があるってもんよ。

■女性は 麻雀は 嫌いですか？　（長野県　風の谷三郎）

●[illegible]ん[illegible]ねえよ。帝国一二を争う[illegible]。

■このまえ、忘れ物を取りにコンピューター室に入ったとき、[illegible]の先生がすっぽースケベなソフトで遊んでいた。ああ天望。　（兵庫県　あぶないピエロ）

●[illegible]べっちゃで失望すんなよ。たいていの男はスリ[illegible]関連が好きなんだからな。宮沢りえだって中山美穂だって裸もすりゃあメシも食うんだしな。関係ねえか。

■東は、ディスクカードを書き換えているあいだ、とでもすごいし。　（[illegible]　コリ[illegible]）

●なんて[illegible]ばかりんかうるさいッ。わかんねえ奴は、全ちっぺんだ!!もっと勉学と青春[illegible]ろ!!いいんだよ。

女神の四の字固め

■僕はプルック：シールズが好きですが、友達は宮沢りえだ!!　と言います。女神様にはライバルがいますか？

（佐賀県　藤　和弘）

■ライバルなんかいないけど、あんたいっぱいいないこと。よくわかんないはずがね。丸めてポイしちゃうから。

■女神さんとアメリカ在住の自由の女神さんでは、どちらが巨乳ですか？　（神奈川県　隼　三郎）

●どう考えても自由の女神のほうね、これだ。あっちは巨人だからね。私は至って普通のスケールなのよ。

■シューティングゲームをしていたとき、突然背の頃にネコを乗せてきました。（福岡県　悪魔の安楽椅子）

●想像するに、奇妙な光景ね。ネコを頭に乗せたからってなんなのよ。あーっ、よくわかんないわ。

■猫に生まれて、猫に育ち……そして、猫に死ぬことができたら。ふっ……俺は本猫だ。あばよ。

（東京都　ナンシー田中）

●シブガってんじゃないわよ。あんた東京の八王子住民じゃないのよ。あそこには猫なんかいでしょ!!

帝国へはがきを送るのだ

ゲーム帝国に採用されたはがきには黄金色に光輝くガバスを贈呈する。長編なコトも載せます。さすがはいつかは金のガバスが手に入ろう。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部
ゲーム帝国係

ファミコン通信 Gavas system ガバスシステム

⬇ガバスでもらうプレゼント応募券

今回のクイズの答え	ムサ○の冒険	1月25、2月8日合併号
ご住所	□□□-□□	都道府県 市区郡
		電話 ( ) —
お名前		※会員番号
欲しいプレゼント名	○ 番の	
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一 ガバス	

※会員番号のない人は書かなくてけっこうです

ガバスシステム

ガバスシステムは、ファミコン通信読者のチケット制度。応募用紙に、クイズの答えを書いて必要なガバスを編集部に送るだけで、すてきなガバスアイテムがもらえるというすばらしいシステムだ。キミも、ガバスをたくさん集めていろいろなガバスアイテムをもらってね。

チケットの入手方法

下にあるのがキミの補助券ガバス。これをていねいに切り取ってとっておこう。キミの投稿がファミ通の各コーナーに採用されれば、5000ガバスまでもらえる特典もある(詳しくはファミ通の各コーナーの応募を読んでね)。編集部からは、金色に輝くガバスチケットを送るのだ。

応募方法

次のページにあるのがガバスアイテムだ。ここからキミの欲しいものを選ぼう。そのアイテムに必要な数のガバスが集まったらいよいよ応募。このページの右上にある応募券に必要事項を書き込んで編集部あてに送ってね。キミの応募券が編集部に届きしだいアイテムを送るぞ。

今回のクイズ

2・3合併号のクイズ(○の中に文字を入れよう)

今号で徹底解剖されたゲームソフトは?

ムサ○の冒険

ご注意

1番から4番までのアイテムは毎号抽選で30人に送ります。1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけで応募することはできません。

今回の応募の締め切りは、

1991年2月8日到着分まで!

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 ガバスシステム係

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

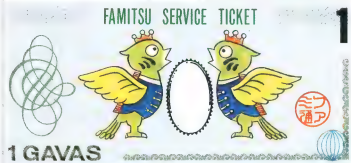
ガバスでもらうプレゼント!!

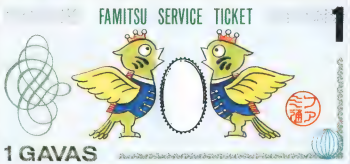
ファミコン通信があるかぎり、ガバスシステムも続いていくぞ。

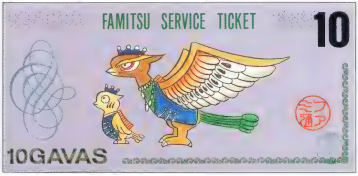
❽❿番のソフトの機種は選べます。

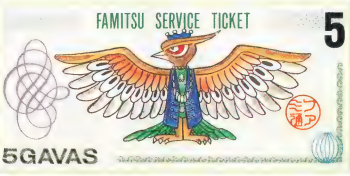
❶	水野店長の色紙	17 ガバス
❷	ファミ通ステッカー	50 ガバス
❸	ファミ通ノート	200 ガバス
❹	べーしっ君の色紙	500 ガバス
❺	ファミ通テレホンカード	680 ガバス
❻	ファミ通カートリッジケース	990 ガバス
❼	ゲームボーイ通信ケーブル	1000 ガバス
❽	ゲームボーイ、ゲームギアカートリッジソフト	1750 ガバス
❾	ファミ通トレーナー	2480 ガバス
❿	セガ、PCエンジン、ファミコンカートリッジソフト	3500 ガバス
⓫	アスキースティックエンジン	4000 ガバス
⓬	ラジコン バンキッシュ4WD	7800 ガバス
⓭	ゲームボーイ	8500 ガバス
⓮	ファミコン	9800 ガバス
⓯	ソニー ウォークマン(WM-52)	11800 ガバス
⓰	ゲームギア	12000 ガバス
⓱	メガドライブ	12500 ガバス
⓲	PCエンジン	16500 ガバス
⓳	スーパーファミコン	16800 ガバス

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。









ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第28回

1979 TAITO

『LUNAR RESCUE』

文責：渋谷洋一
協力：ニホン康夫、斎藤 伸

月面着陸

『ルナレスキュー』は79年にタイトーから発売された固定画面のスペースアクションゲーム。左右2方向のレバーと発射ボタンで自機をコントロールする。当時は現在のゲームセンターなどで見られる水平のコントロールパネルと違い、すべてのビデオゲームはテーブル型エアッシュライン型も垂直にレバーやボタンが配置されていた。

『ルナレスキュー』は79年にタイトーから発売された固定画面のスペースアクションゲーム。左右2方向のレバーと発射ボタンで自機をコントロールする。当時は現在のゲームセンターなどで見られる水平のコントロールパネルと違い、すべてのビデオゲームはテーブル型エアッシュライン型も垂直にレバーやボタンが配置されていた。

このゲームは月面に残された人々をすべて救出する目的。プレーヤーは宇宙船から発進する探査機を操り、月面へ着陸する。しかし宇宙船から月面までの空間には、無数の隕石が左右に飛び交っている。BGMはなく、ビビーという宇宙船との交信音と、ポーンという噴射音の効果音だけだ。だが、それが逆に真空で無音の宇宙をイメージさせ、緊迫感をあおる重要な要素になっていた。そして探査機が着陸を平らなのに、ゲームはインベーダーのようにそれぞれスコアが表示されていて、その面積が少くなるほど得られるスコアは高くなっていく。

逆噴射がアニメーションされ、着陸……、左右の衝撃から助けを求めていた人が駆け寄り、搭乗する。

画面が切り替わる。さ、こんどは宇宙船めざして引き返すばんだ。発射ボタンを押し、加速して進む。だがそこには、スペースインベーダーのUFOのような奇妙な、いくつもの隕石を飛び交っている。しかも弾をランダムに発射しながらだ。対する探査機は発射ボタンで、弾を撃ち、敵を破壊する。「キュウー」。おおっ、その発射音はなんと、「スペースインベーダー」その、じつは基板はそのままにROMを交換するだけのものだろう。この惑星はプレーヤーに恐怖のシンボルとして認識されていた。

ジックとして構成されたキャラクターを出現させることができるのだ。〝メテオ〟。こいつは上部上から斜めの方向に自機に向かって降り注ぐ流星。探査機に避けられる度ではない。初めてプレーした人なら、その唐突さに確実に死ぬだろう。この惑星はプレーヤーに恐怖のシンボルとして認識されていた。当時の洋画にそのタイトルも〝メテオ〟という、巨大隕石落下の脅威を描いた映画があったことも恐怖を増大させる要因のひとつだった。

そして、その恐怖の象徴は大きさを変えることもできる。〝メテオ〟。映画と共にとても印象的だった。

そしてついに宇宙船と着陸だ。宇宙船は左右に一定の動きで飛行しているので、先読みして着陸する。これは容易だ。そうやってすべての人を救出すると、ワーウンドクリアー。さらにさうンドを終了する。〝インベーダー〟のキャラクターが登場するテキストレーションの画面を見ることができる。こういったギミックは同年発売のユニバーサル『ギャラクシーウォーズ』映画の影響があったと思われる。

そして、今は亡きテクノロジーの工業の『ドラキュラハンター』など多くのゲームが採用していた。

このときからラウンドクリアー後のメッセージが、いわば伝統になっていた。

月面着陸。ときどきにして、この同じ設定で発売されたゲームがある。アタリの『ルナランダー』。これはメーカムというよりもシミュレータ。ムというほうが適切だ。よって体やそのレバー類に至るまで、本物志向の凝ったものだった。とくに機能的なのはベクターキャンカ式のモニターを採用しており、そのギラギラ輝く光線はそれだけで魅惑的な魅力があった。

このふたつのゲームはどちらも発売は同じで、映像方式や基本理念がたがい違っていた。だがどちらも名作として今でもその名を残している。

ことができる。こういったギ

●左右に飛び交う隕石を避けて、平らな月面を進む。出現した隕石は噴射でかわすこともできる。

●宇宙船に向かって飛び立つ探査機。敵のUFOが破壊されると新たな隕石が現出する。

●敵のUFOを撃ち落とすと、その残骸が右から左へ流れ落ちてくる。

●タイトル画面に登場するインベーダー。これを見てもわかるとおり、インベーダーブーム最盛期。

©TAITO CORPORATION

SUPER Famicom

POPULOUS™

ポピュラス

BY BULLFROG

神の啓示 I

002 SHADCEOUT
055 SCOOGOHAM
060 VERYQAZOUT

「ポピュラス」好評発売中!!

価格8,800円(税別)　一人用　4M+64Kバックアップ付

パソコンゲームで世界的にヒットした天地創造ゲーム「ポピュラス」。ついにスーパーファミコンに出現!プレイヤーは全能な神となり、天空から様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら地上世界の民族の統一を目指していく。人間たちは悪魔を負かすだけの小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続ける。はたして君は人間を超え「神の中の神」になれるだろうか

SUPER FAMICOM

すべては、神の野心から始まった。

ELECTRONIC ARTS®

スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にケーキランド編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールド、合計1000面ものマップが用意されている。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終らない、超熱中型スーパーリアル・シミュレーション。それがポピュラスなのだ。

IMAGINEER CO., LTD.
発売元　イマジニア株式会社お問い合せ――― 03(3343)8911

©1989 1990 Electronic Arts Copyright Original by Bullfrog Japanese Version by Infinity
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

本物だから自由自在。

今まで数十万円もする

高価なパソコンでしかプレイできなかった

渇望の本格3Dシミュレーションゲーム

※スーパーファミコン開発画面

LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

マスターズ・トーナメントの開催地 オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。

このマークはT&E SOFTの商標です。
※POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェイス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも用一次元で統合した高速3Dプロセッサーです。疑似的な3Dでアニメーション効果をもたらす初歩的手法とは異なり、論理的3D計算により画像を作成します。百聞は一見にしかず、POLYSYSは真のシミュレーションの素晴らしさを証明します。

本物だけが可能にした、究極のリアリズム！パソコン版で証明された、これが究極の3D映像だ。

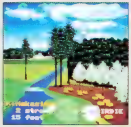
コースの凸凹が手に取るようにわかります！

コースすべてに起伏(アンジュレーション)がついているため、ボールの落下地点の状態によってバウンド、転がり等が実物同様に変化する。起伏をグラフィックで見せるだけでは本物のゴルフゲームとは言えない。コースすべてに凸凹があるのは実際のゴルフ場と同じで、状況を細かく分析し、戦略を練る楽しさがたまらない。

すべての人が体験できる「マスターズ」の興奮。

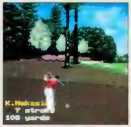
出場選手は名立たる名プレーヤー揃い。様々なドラマが繰り広げられてきた栄光の歴史をもつマスターズトーナメント。プロ中のプロたちが胸をときめかせて挑む憧れの地。ショットの映像はテレビ中継さながらで、ボールの動きを追うように表示される。自分がマスターズトーナメントに出場しているかと錯覚するほどのリアリティー。

ぐるっと見渡せる風景が気持ちいい。広々としたフェアウェイで思いっきりプレイできます。



どの地点においても360度、あなたの目で見たままの映像が得られ、視点の高さも自由自在。気が向いたら鳥のように上空からコースを眺めるのも気持ちいい。18ホールをじっくり歩いて、見てまわるだけでも楽しめる本格3D。

わざと木なんかにボールを当てて、楽しんでいる人もいるようですが、驚く事はまだまだあります。



ボールの動きは木、バンカー、クリーク、池等によって現実そのままに変化。ボールが当たれば、実物同様に跳ね返る。木の葉一枚の接触さえも見逃さない。POLYSYSが可能にしたスーパーリアリズム。

SUPER Famicom®

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

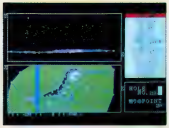
遂に、スーパーファミコンで登場！

16ビットCPUを持つスーパーファミコンの機能を徹底追及。パソコン版の高機能をそのままに、スーパーファミコンで実現。
既存のゴルフゲームとはレベルが違う。進化を極めた、世界最高水準の3Dゴルフシミュレーション。
遥かなるオーガスタ
91年3月、いよいよ登場!!

ウルトラテクニックも使い放題。本物のテクニックを駆使することが勝利への近道。

バックスピンでカップイン、バンカーからのミラクルショット、実際のゴルフ同様ここぞと言うときに奇跡のドラマが生まれる。グリーンの微妙な起伏を十分に読んでからパッティング。ピンの跳ね返り、カップの縁られまでも妥協を許さずシミュレート。マンガの主人公になった気分で旗包みもOK！

18ホールしかない理由がわかります。どれだけ臨場感があるかが問題です。



世界でもっとも美しいコースの１つと言われるオーガスタ・ナショナルを完全再現。オーガスタ・ナショナルのコース設計図をもとにコースの起伏、木の位置、種類までも可能な限り忠実に3Dデータを作成。この膨大なコースデータが、より現実に近い臨場感を創りだす。
(POLYSYS-CADによるコースデータ作成画面)

マスターズで優勝するには、実際のプロ同様の戦いが待っています。

オーガスタ・ナショナル専属キャディーが直接キミにアドバイス。4人の中から気の合うキャディーを選択。各種個人データ等は自動保存され、上達具合をいつでも見ることができる。世界のプロ達が出場するマスターズトーナメントでキミはどこまで戦えるか。
ゲームモードは、ストローク、マッチ、トーナメントモードの3種類。最大4人まで同時プレイ可能。

※画面写真はパソコン版のものです。

Technology & Entertainment Software

T&ESOFT

株式会社 ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

PC Engine
PCエンジン
CDROM²

魔笛伝説

Astralius

アストラリウス

近日発売予定
予定価格6,300円(税別)

まるで、オペラだ。

RPG新世紀

はるかな天空に浮かぶ5つの大陸からなる伝説の多重階層世界。それが"アストラリウス"だ。音楽家の卵である主人公は、美しき女神・ルシアに依頼され、アストラリウス侵略を企てる大魔王を倒すべく、究極の楽器「魔笛」を求めて苦難の旅に出る。音楽が不思議な力を持つこの世界では、楽器を演奏すると魔法が使え、戦闘用アンドロイドを操ることも可能だという。幻想的なファンタジー空間を舞台に展開する、壮大なRPG叙事詩。「魔笛伝説〜アストラリウス」豊富なサブストーリー、厳選した音楽、新機軸のアイデアを満載したゲームシステムが生み出すROMならではの圧倒的な物語世界……。あなたはきっと迷い込む。

キミはもうバトルボックスで遊んだかい?

バトルボックス対応カセット

第1弾 野球ゲームの決定版
ファミコン用カセット/バトルボックス付き6,800円(税別)

オーナーン、カントク、コーチ、プレイヤーのすべてを体験できる、まったく新しい対戦型野球ゲーム。

すっごくたいこうひょうはつばいちゅう!
絶賛大好評発売中!!

INFORMATION GLOBAL SERVICE
株式会社 アイ・ジー・エス
●本社 〒160 東京都新宿区南元町2番5号 市ヶ谷光風ビルディング
●商品開発部 〒135 東京都江東区福住1丁目14番7号 TEL.(03)641-9861
●営業所 仙台・茨城・静岡・近畿・名古屋・関西・福岡

ファミリーコンピュータ ファミコン
は任天堂の商標です。

バトルボックスについてのお問い合せ先 株アイ・ジー・エス商品開発部 TEL.(03)3641-1751

記子ちゃんの

ラクラク記憶術

作：かしわひろし
画：あずまひろみ

成績・志望校共に中の下だったはずの私が、記憶術をマスターすると定期試験で70点をアップノノ順位女子でクラス3番にとどまるよりなり、5段階評定でも4と5ばかりという、ビックリの上昇ぶりでしたよ。また、素晴らしい結果につづいて学区一位の進学校（石巻女子）に50番以内という高成績で合格できました。記憶術を始めて良かったです。

学区1位の高校に合格

宮城県　松本美和さん
（石巻女子高校合格）

案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント。ハガキに必要事項を書いて、今すぐポストへ!!　●ハガキに希望のコースをお書きください。

▶講座内容は全部で4コース

●大学受験コース　●一般コース（資格試験に最適）
●高校受験コース　●ジュニアコース（小学5・6年生向）

■お急ぎの場合はお電話でどうぞ

☎東京(03)3317-2811

〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

東京カルチャーセンター
東京都杉並区高円寺南1-33-3
☎03-3317-2811

自宅レッスン・カリキュラム
記憶術
1000項目以上を1週間で完全暗記できる

これがワタシの秘密で～す！

KOEI

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット

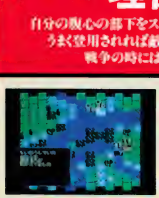
三國志II

計略その1 埋伏の毒の計

自分の腹心の部下をスパイとして敵国に送り込む計略。
うまく登用されれば敵国の武将の忠誠度を下げ、
戦争の時には味方に戻ってもくれる。

今回のターゲットは21国の韓玄。送る部下は知力98の智将、龐統。信頼できる武将を、こっそりひそませて様子を探ろう。『情報』コマンドで21国に気を配りながら、配下にとり上げてもらえるまで少しの我慢だ。

軍師・諸葛亮が確認したら、うまく配下の武将になっていることが判明！これで武将達の忠誠度が下がるから、普通では引き抜けない優秀な武将を手に入れるチャンスも。今度は龐統が自分の兵を持つのを待とう。



さて、いざ戦いだ！ 敵陣にいる龐統は『工作』コマンドの『寝返り』で無事味方となってくれた。敵武将のすぐ近くにいるからダメージを与えるのも早いし、この後の展開がかなり楽になる。戦いは頭が勝負だね。

■テレホンサービスKOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてはこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です
■価格には消費税は含まれておりません

NINTENDO FAMILY

なんだか歴史が騒がしい。

近ごろ世間に流行るもの
人騒がせなるこのゲーム!!
あの「三國志」が、さらにリアル、さらにグレードアップ。
特に注目してほしいのは数々の軍師の策、援軍・共同作戦といった外交テクニック、一騎討ちや伏兵など多彩な戦術のHEX戦。
気になるこの部分を、ズームアップしてどうぞ。

4メガROM(特殊IC使用)
256キロS-RAM内蔵(バッテリーバックアップ付)

●ファミコン:14,800円/withサウンドウェア(CD):17,200円
● ハンドブック:1,860円/ガイドブック:910円/武将ファイル:1,600円 1月末発売予定(共に税込)
● サウンドウェア:CD:H29E-20009:2,987円/CT:26CE-1009:2,678円(税込)

ゲームの特色

①増殖の書・駆虎呑狼等のユニークな計略効果を新たに導入。②援軍・共同作戦等の外交テクニックを導入した外交効果。③一騎討ち・伏兵など、実際の戦闘を反映させるHEX戦。④操作性抜群のプルダウンメニューを採用。⑤6編のシナリオから成るマルチシナリオ方式。⑥最大12人まで同時プレイが可能なマルチプレイ方式。⑦自分自身のデータと名前を登録し、新たな君主としてプレイ可能。⑧登場人物350全名。⑨オリジナルBGM全19曲(カシオペアの向谷 実作曲)
⑩特殊IC使用により、美しいグラフィックスを実現。

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算のよ、当社宛に現金書留にてお申しこみください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

FAMICOM FAMILY

社長ってこんなに面白い。

経営の楽しさ、お教えします。
ゲーム感覚で会社経営を学べる、
ファミコン初の本格的
ビジネス・シミュレーションゲーム。
パソコン会社の社長となって
ライバルメーカーと争い、目指すは業界№1。
あなたも今日から社長がやめられなくなる。

- ライバルメーカーを相手に、スリリングな企業間競争が楽しめる。
- 最大5人まで同時プレイが可能。
- 銀行からの融資・預金・株式投資などの、幅広い資金調達方法。
- 多種多様の駆引きが繰り広げられる商戦モード。
- 各社の販売競争によって、ダイナミックに変化していく市場の様相をリアルに再現。
- 市場予測、過去1年間の市場データ、企業実績等をわかりやすく表示する豊富なグラフィックや財務諸表。
- ストライキや入札等ふんだんに盛り込まれた、臨場感あふれる多彩なイベント。
- 64キロビットS-RAM2個内蔵。(データセーブが簡単におこなえ、電源を切ってもROMカセット内に2ヶ所データが保存できます。)

好評発売中

ファミコン トップマネジメント

●標準小売価格：9,800円

■テレホンサービスKOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

KOEI

諸君!!

ここに楽しうれしい速報を大公開。
まもなくやってくる「大航海時代」は、
わくわく・ドキドキ海洋冒険ロマン!!
何度やっても面白いぜいたくソフトで、
春休みが元気㊞になるぞ!
では、心して待つように。
以上!!

CD：KECH-1002：3,000円(税込)
販売：ポリドール株式会社

REKOEITION GAME　ファミリーコンピュータ用ゲームカセット

大航海時代

標準小売価格：11,800円/withサウンドウェア(CD付)：14,200円

リコエイションゲーム
第2弾

3月発売予定

●リコエイションゲームとは
シミュレーションゲームのような、リアルに絶えず変化しているパターンの中で自由に出会いだけの世界を創っていける楽しみとロールプレイングゲームがもつ、主人公となり物語の中を活躍・成長していく面白さを合わせ持った光栄独自の新ジャンルのゲーム名です。

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元：ポリドール株式会社)

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

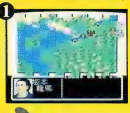
FAMICOM FAMILY

同志が集まる。

龍馬が歩けば、

龍馬が目指すは全国思想統一。

基本は日本全国を歩き回る事。各地の町や城を訪れて、海援隊のメンバーの居場所を探せ!



まず手始めに海援隊。

道中でいきなり切りかかられる事もある。思想の違う相手は斬なのだ。心してかかろう。

5人の同志を手に入れよう。

仲間作りの大事な方法は説得。相手の性格を見抜き、うまくコミュニケーションするのが鍵。

メンバー5人を全員同志にすると、めでたく海援隊が誕生!協力して全国統一を目指せ!

■メモリROM(特殊IC使用)64キロビットRAM(電池内蔵(バッテリーバックアップ付))
■ファミコン:11,800円/SWITCHサウンドウェア(CD付):14,200円
■サウンドウェア CD:H29C-20004:2,987円/CT:26CE-1004:2,678円(共に税込)
■ハンドブック:1,860円/ダイエックス:910円/者に載せ入り。

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット

REKOEITION GAME

維新の嵐

■デレホンサービス(KOEIの最新情報をお知らせします)☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ/ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません

KOEI

FAMICOM FAMILY

光栄シミュレーションゲーム

信長の野望 戦国群雄伝

- ファミコン：11,800円 with サウンドウェア：14,200円
- ハンドブック：1,860円（税込）
- ガイドブック：910円（税込）
- 武将ファイル：1,600円（税込）
- サウンドウェア CD：H29E-20001：2,987円（税込） CT：26CE-1001：2,678円（税込）

信長の野望 全・国・版

- ファミコン：9,800円
- ハンドブック：1,860円（税込）
- ガイドブック：910円（税込）
- サウンドウェア「信長の野望・全国版／三國志」 CD：H29E-20005：2,987円（税込） CT：26CE-1005：2,678円（税込）

三國志

- ファミコン：9,800円
- ハンドブック：1,860円（税込）
- ガイドブック：910円（税込）
- サウンドウェア「信長の野望・全国版／三國志」 CD：H29E-20005：2,987円（税込） CT：26CE-1005：2,678円（税込）

水滸伝 天命の誓い

- ファミコン：11,800円 with サウンドウェア：14,200円
- ハンドブック：1,860円（税込）
- ガイドブック：910円（税込）
- サウンドウェア CD：H29E-20003：2,987円（税込） CT：26CE-1003：2,678円（税込）

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

- ファミコン：9,800円 with サウンドウェア：12,200円
- ハンドブック：1,860円（税込）
- ガイドブック：910円（税込）
- サウンドウェア CD：H29E-20002：2,987円（税込） CT：26CE-1002：2,678円（税込）

麻雀大会

- ファミコン：7,800円

READ & PLAY光栄の本

信長の野望・戦国群雄伝

武将ファイル

登場する400人以上の猛将・智将の全プロフィールから、性格データまで、武将の詳細データがギッシリ詰まった究極のキャラクター集。イラスト＝横山 宏

- A5判160頁、定価1,600円（税込）

歴史 if ノベルズ

信長の野望

信長、本能寺を脱出！その新たな野望とは？日本は、どう生まれ変わるのか……？大胆な設定で描く、いま話題のベストセラー。

童門冬二 著

- 四六判上製304頁、定価1,500円（税込）

歴史 if ノベルズ

維新の嵐

龍馬は生きていた！維新政府の打倒なるか？壮大なスケールで「歴史 if」に挑み新たな龍馬像を描く著者渾身の本格派長編。

嶋岡 晨 著

- 四六判上製320頁、定価1,500円（税込）

光栄サウンドウェア・シリーズ

豪華さに震える、極めつけのフル・アレンジ版。

●価格表示なきものは、CD：2,987円（税込）/CT：2,678円（税込）●販売：ポリドール株式会社

信長の野望 戦国群雄伝
CD：H29E-20001
CT：26CE-1001

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
CD：H29E-20002
CT：26CE-1002

水滸伝 天命の誓い
CD：H29E-20003
CT：26CE-1003

維新の嵐
CD：H29E-20004
CT：26CE-1004

信長の野望／三國志 全・国・版
CD：H29E-20005
CT：26CE-1005

THE BEST OF KOEI Vol.1
CD：KECH-1003
3,000円（税込）

気軽にSQクラブ

香りたつヴァイオリンの調べ
チェロの優雅な響き
あなたの
フェイヴァリット・メロディが、
弦楽四重奏で聴こえてくる

気軽にSQクラブ #1
TOP ARTIST IN STRING QUARTET
弦楽四重奏による
松任谷(荒井)由実作品集
●CD：KECH-1008：2,700円（税込）

気軽にSQクラブ #2
TOP ARTIST IN STRING QUARTET
弦楽四重奏による
桑田佳祐作品集
●CD：KECH-1009：2,700円（税込）

気軽にSQクラブ #3
TOP ARTIST IN STRING QUARTET
弦楽四重奏による
岡村孝子作品集
●CD：KECH-1010：2,700円（税込）

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア（CD/CT単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元：ポリドール株式会社）

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861㈹

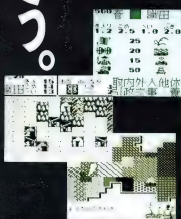
KOEI

Nintendo GAME BOY

歴史シミュレーションゲーム初の対戦型ゲーム!!

あの、「信長の野望」がゲームボーイ版で登場!!

対戦プレイで天下統一を競う。



対戦型
1人でも遊べます

信長の野望
ゲームボーイ版

標準小売価格 5,800円(税込)
●ガイドブック:910円(税込)

●「信長の野望」ファン待望の対戦プレイが実現!
歴史シミュレーションゲームに初めて対戦プレイを導入! 相手と戦略を競い合い、互いに天下統一を目指す事で、白熱した戦いが楽しめゲームは何倍にも盛り上がる。

●ゲームテンポ、抜群!
遊びやすく無駄のないコマンドで、ゲーム展開がスピーディに! 全10曲のオリジナルBGMも加わって、面白さ・楽しさ倍増。

●武将達の力を見抜け!
羽柴秀吉、柴田勝家といった個性豊かな武将達が100人近く登場! 能力を見極めてうまく活かせば、全16か国を統一する日も近い。

●3通りのセーブが可能!
1メガROM、セーブ用64キロS-RAMを使用。バッテリーバックアップ付きで3か所にセーブできる。

■テレホンサービスKOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ「デパート」で。お近くに販路店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み(ください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

店頭販売開始記念！

記念価格 2,980円 14・15型用

販売店 ●有名デパート ●玩具店(おもちゃ屋)
●ファミコンショップ ●有名家電量販店
●大型書店 など一部地域で、販売いたします。

テレビゲームから目を守る

記念価格 2,980円 14・15型用

★平面・わん曲の画面にも取付けOK!!

型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!

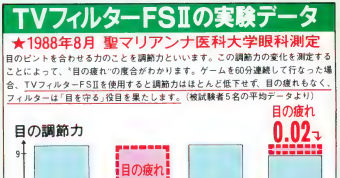
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは"目を守る"役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

私は最初、テレビフィルターFSⅡをテレビにつけたら、見えにくくなってしまうのではないかと考えていました。でも、7日間無料使用でつけてみたら、画像がものすごくはっきりしたんで、びっくりしたんです。サンクレストのみなさんは、やこそを、もっと堂々たるほうが私はいいと思います。私みたいにかんたがいしてる人も多いですよ。今までこんなにまぶしくて、目がいたくなるテレビを見ていたんだな！と、思ったのです。

埼玉県春日部市南4－22　木村宗樹さま

ます、正直言って本当におどろきました。ここまできれいにテレビが見れるものかと、たいへんうれしく思っています。ゲームをやっていても今までのように目がチカチカしないし疲れません。このTVフィルターFSⅡを使用してから他のテレビを見れなくなってしまいましたし、今までこんな見にくいテレビを使用していたのかと思うと、なぜもっと早くこのTVフィルターFSⅡの存在に気がつかなかったのかと自分に腹がたっているくらいです。

滋賀県大津市下阪本1－24　中西邦彦さま

おたよりありがとうございます。

おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!! (通信販売のみ)大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円
(株)サンクレスト JPT係
〒577 大阪府東大阪市 柏田西1－9－15

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・印・年令
●電話番号

22・23型用⇒5,980円	
24・25型用⇒6,480円	
26・27型用⇒6,980円	
28・29型用⇒7,480円	

商品到着後10日以内に、商品代金十消費税十送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◉電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00～PM6:00 (株)サンクレスト

ついに誕生!!

1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED ★アメリカ視力回復協会編

視力回復 トレーニング講座

●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!

視力0.1以下の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、回復し正常になります!

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅にいながら、訓練ができる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国でスゴイ反響です。もともと近・遠・乱視・老眼などは眼の病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証された画期的な《トレーナーシステム》を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼を救います。

アメリカから上陸。全米で43万人が効果を証明!! 最新理論に基づいた画期的なトレーニング方法。全25パターンを遂に公開!!

ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨーナラ!

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、《朝晩20分、1か月》続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。それだけ眼は生きていく上で大切なもの。メガネやコンタクトに、頼っているのは一生のハジです。

あなたも驚異の方法を体験してみませんか!

●当プログラムの開発者のご略歴

ユージンクォーリー博士

●ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

案内書無料急送

●ハガキに書きなさい

日本視力回復協会
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

41円

〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本視力回復協会
A272係

「案内書送れ」
●〒住所
●氏名 ●年令
●電話番号

お急ぎの方は
お電話でどうぞ!!

☎東京03-3318-6111(代表)
●受付:朝9時30分〜夜9時(年中無休)

業界初
コンピュータ・コマーシャリスム・アートのプロフェッショナル養成学校
'91生徒募集中
TVゲーム少年たちよ、夢をいだけ。
TVゲームは自作する
将来ゲーム業界で活躍する
そんな個性的なあなたのための専門スクール、生徒募集中。
未来を志向し、個性に応える
ヒューマン・クリエイティブ・スクール
HUMAN CREATIVE SCHOOL
〒180東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
(0422)22-1171代
■学校説明会
1月27日(日)・2月10日(日)・2月24日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせください。

RPG徹底特集

注目のビッグなRPGの緊急速報が勢揃い!!

✖

THE FINAL WORD ON GAMES!!

増刊 ファミコン通信

Vol.3

この春に登場予定の期待のRPGを、ぜーんぶ見せちゃうのだ!! さらには、堀井雄二と宮本茂の「ドラクエV」VS「新ゼルダ」、究極のRPG対談!! 超巻の先どり新作RPG情報など、増刊号ならではの豪華企画がズラリと並んでいたりするぞ。ファミコン通信読者の皆さま!! 今度の増刊号Vol.3も、見逃すと後悔しちゃいそうだよ。ホント。

✖

1.25 発売

定価260Yen

MIKI & MOMO DODONGO FACTORY 38

みんなどうもありがとう

みんなの意見を参考に、これからも頑張るよ

ミキモモの困り果てた姿を見た読者のみなさまから、温かいはげきを山ほどいただき、ほんとにほんとにサンキューベリマッチョなの。というわけで、ここでみんなの意見をドバーンと紹介しちゃいます。掲載されたキミには、なんと999ガバスを進呈するぞ(今回だけ)。載らなかったキミのはがきも、ちゃんと読んだから安心してね。

■毎回プレゼントをあげて、はがきが載ったら、億単位のガバスをあげればいい。(青森県　ドン矢)

◆物とかガバスをあげれば、確かに人気は出るだろうけど、それってちょっとむなしくない？　やっぱ物で釣るのはイカンよ。(桃栗)

■ミキモモは場所がまぁよくないところにあります。町内会の前にしたら人目につくかもしれませんよ。　(茨城県　ポリンキー)

◆確かにそれはあるよね。ミキモモってページが派手だから、となりにある広告と差がないんだよね。ゲー帝のとなりにあると、目立っていいかもね。　(美紀)

■編集部のスタッフの身の回りについて、探りを入れるのがあれがおもしろいと思いまーす。

(兵庫県　原亮子)

◆編集部の内輪ネタって、読んでためしろいのかな。知らない人のことを書いてあってもつまんないって人もいるでしょ？　ほんとにどうなのかな。教えてくり。　(桃栗)

■男の子がはがきを出せるコーナーがないと思うんですが……。

(大分県　勇者バズウ)

◆そう？　そうかしら？　ミキモモは、もともと男の子向けのコーナーなんだよ。ファンレターとかさあー、悩みとか送ってよおー。　(美紀)

■ミキモモ、脱げ。

(秋田県　亀玉みちお)

◆あら、じゃお言葉に甘えてヌギヌギ……。なんてことすると思ってんのかな。ふざけんじゃねえよ、あたいらはな、田村英里子じゃねえんだよ。1億くれるなら考えてもいいけど。(桃栗)

■はがきが少ないのなら、ほかのコーナーのポリはがきを無理やり載せてしまえばいいんじゃないの。

(広島県　立山耕一)

◆な、なにいってんのよ！　そんなことするなんて私たちのプライドが許さないわよっ！　……え？　プライドなんかないって？　さいでっか－。

(美紀　即席関西人)

■編集部ツアーってコーナーを作ってほしい。(埼玉県　石井雄一)

◆あんたら今までなに見てきたのよ。編集部ツアーみたいなこと、前やったよ。そんなに見たいなら、もう1回やってもいいけど。(桃栗)

■はがきがこないのは、ミキモモの話が長すぎるからだと思うな。その分、読者のはがきを増やせばいいのに。(北海道　かまたろう)

◆私たちの会話は、このコーナーの基本でしょー。そう思わない？　私たちの話なんていらないの？……長いかなー。うーん。(美紀)

■ズバリいうと、なにを書いて送ればいいのかわからない。それに、今どんなコーナーがあるのかもわからない。(雷山県　ゆきぎたま)

◆ミキモモの看板コーナーといえば、"悩め！　ビバ・ヤング"でしょー、"色つきイラスト好き好き"でしょー、あれ、これだけしかないんだっけ？　これからはハッキリさせるようにするよ。　(桃栗)

■新コーナーを考えました。"ミキモモの食いしん坊万歳"ってのはどうでしょうか？

(埼玉県　小松鉄平)

◆いいいい、それいい！　今の季節は蟹よね。よっしゃ桃栗、かに道楽へゴーゴー!!　(美紀)

ここにあればもっと目立つぞ

■ゲー帝のとなりにミキモモのページを貼り込むふたり。

前回とは見違えるよう

■やっと、となりとのバランスが取れたわ。

悩め！ ビバ・ヤング

私はソフトを買うときに、ファミ通のクロスレビューを参考にさせてもらっています。しかし、4人のうち、だれを信じていいのかわかりません。どうにかおふたりのピュチホーな頭脳で、答えを出してください。よろしくお願いします。

(兵庫県　ダガーマン)

そうねえ、万里子は高数に甘すぎるし、水野店長はヘン面ウだし。まあ、ファミ坊とかTACOXXのあたりを信じればいいのかも。でも、ミキモモのファンだったら、増刊号の美紀ちゃんを信じなきゃダメよね。でも、私は美紀ちゃんを信じてませんー。だって反則神経がこブいんだもーん。今ミリオネアをひとり殺してやんの。……あ、チミには480ガバス。(桃栗)

ミキモモ反省の証し♡

みなさんからのはげきを読んで、反省したミキモモは、新コーナーを作ることにしました。読者が楽しく参加できるコーナーを鋭意中(じつは、まだちっともぜんぜん少しも考えてないという噂も)。新コーナーの内容は、ファミ通4号で発表の予定(そんな大げさなものじゃないけど)。

あて先はここよん　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキーファミコン通信編集部 ミキモモ・どどんご・ファクトリー係

ゲームボーイ通信

GAME BOY

ゲームボーイ通信にも新人スタッフが2名入ったぞ〜。というわけで、今回はちょっくら趣向を変えてみたのだ。まずは『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』の最新情報だぞ。

読者の要望に応え続報を伝えるぞ!! 2大スクープだ!!

Wizardry® 外伝Ⅰ

新呪文一覧表付き

なんと、あのパソコン版『ウィザードリィⅤ』が、スーパーファミコンに移植されるらしいのだ。しか〜し、そのまえにゲームボーイ版が控えているのを忘れてもらっちゃあ困るぜ。

アスキー　2月発売　4635円込

SCOOP 1 盗賊、忍者は奇襲攻撃ができるぞ!

現在開発中の、ゲームボーイ版『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』は、パソコン版の『ウィザードリィⅤ』から多くのシステムを受け継いでいる。今回紹介する、盗賊、忍者の奇襲攻撃も、パソコン版『Ⅴ』で採用されていたものなのだ。

では、具体的にどのような攻撃方法をとるかというと、まず、1ターン目で、〝かくれる〟のコマンドを選択する。ここで、うまく隠れることができたら、2ターン目から奇襲攻撃ができるのだ。この奇襲攻撃は、敵に通常攻撃以上のダメージを与えることができるうえに、後衛からも仕掛けることができるという、いいことずくめの攻撃方法なのだ。

ただし、注意してほしいのは敵に見つかったときだ。この場合、怒った敵からの集中攻撃は覚悟しておかないといけないぞ。

●敵の目をかすめてその背後に回り込み、攻撃するところに、奇襲攻撃の真髄がある。つまり、アジリティーが重要なのだ。

●裏れ、何もわからないまま死んでしまったモンスターちゃん。

●ボス級の強な攻撃を受けたモンスターたちは激怒しているぞ、やばい。

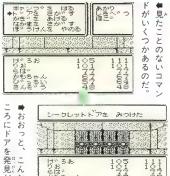
SCOOP 2 新しいトラップも登場するのだ!

トラップも、パソコン版の『Ⅴ』からそのいくつかが移植され、冒険者たちの行く手を遮るぞ。

そのひとつは、鍵のかかったドアの登場。この鍵は、盗賊か忍者でないと開けることができないのだ。キャラクターのレベルが低いとなかなか開かないので、成長の遅い忍者よりも、盗賊のほうが明らかに有利。盗賊の重要性がますます高まってきたというわけだ。

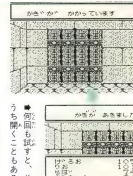
また、シークレットドアも、より険険になったぞ。いままでは、ダークゾーンでないかぎり、ロミルワの呪文を唱えておけば簡単に見つけ出すことができたが、この『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』では、壁をひとつひとつ調べないと見つからないのだ。

もちろん、これらのほかにも、多くの新しいトラップが、冒険者たちを待ち受けているぞ。



●見たことのないコマンドがいくつかあるのだ。

●おおおっ、こんなところにドアを発見だ!

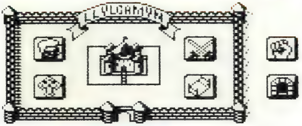


●当然ながら、体験版ではなんかとても無駄なのだ。

●宝箱も、そのうち開くこともあるぞ。

ゲームボーイ版の親切設計をリルガミンの城下町に見た!

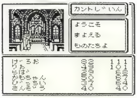
いままでの『ウィザードリィ』シリーズの伝統を破って、ゲームボーイ版では、ビジュアル面の大幅なパワーアップが図られたのだ。さらに、初心者にも取っつきやすいように、多くの改良がなされているぞ。そして、その集大成ともいえるのが、リルガミンの城下町だ。



⬅これがリルガミンの城下町だ。カーソルを画面上の絵に合わせるだけで各施設を利用できるぞ。

カント寺院

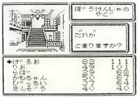
困ったときのカント寺院。過去、お金をケチってロストしたキャラクターは、星の数ほどいるとか。



➡歓迎されても、行きたくない場所だ。

冒険者の宿

ほとんどの人が、無料の馬小屋に泊まってしまうこの宿屋。カンパでもあるのか、なぜか潰れない。



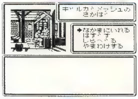
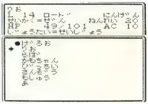
➡ここは、どうみても馬小屋じゃないぞ。

町はずれ

まさに、生と死の分かれめともいえる場所。カント寺院の緊急救護班が、常時待機しているのだ。

➡人の気配がなく、どこかもの哀しい風景だ。

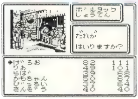
ギルガメッシュの酒場

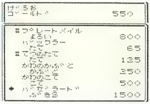



➡パーティーに入れるかどうか決めるのに便利だぞ。

冒険者の集まる酒場としてあまりにも有名。パーティー編成はここで行なう。

ボルタック商店

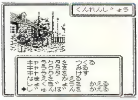




➡商品名に加え、どういうアイテムかが表示される。

ボッタクリ商店とでも呼びたいこの店。相変わらず、あくどい商売をしているぞ。

訓練場

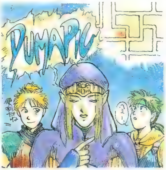


➡登録されているキャラの順番も変えられるのだ。

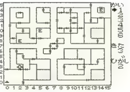
冒険者たちが切磋琢磨する場所。しかし、真の実力は迷宮でのみ培われるのだ。

これがウワサのオートマッピング機能なのだ!!

前回の、増刊ゲームボーイ通信におけるスクープのなかで、もっとも『ウィズ』フリークを驚かせたのが、オートマッピング機能の採用だろう。なぜなら、他の変更点は、おおむねパソコン版の『V』の内容に沿ったものであったため、ある程度は予想されたものであったのに対し、これはまったくのオリジナルなアイデアだったからだ。ところで、オートマッピングは自動的に行なわれるが、マップを見るためには、デュマピックの呪文を唱えなければならないぞ。

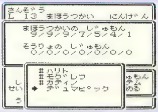


⬅ダークゾーンでは、右も左もわからないが。

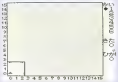


➡オートマップで現在位置がバッチリわかる。

歩き回ればオーケーだ



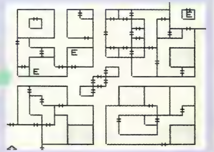
⬅魔法使いのレベル1の呪文。カティノも重宝するだけに、すぐ底をつきそうだ。



⬆ほとんど探検していない状態。これでは使えないぞ。

⬆だんだんと、この階のようすがわかってきたのだ。

⬇歩いているだけで、地下1階のマップができてしまったのだ。エレベーターの位置までわかるぞ。



It's New

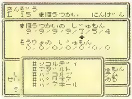
日本オリジナルも！新呪文がいっぱいだ!!

パソコン版『ウィザードリィV』では、呪文体系の大幅な改革が行なわれ、多くの新呪文が誕生した。その流れをくむゲームボーイ版も、日本オリジナルの呪文を４つ用意するなど、新呪文の採用に積極的だ。反面、まったく使うことのなかった呪文だけでなく、どうしてこれが……。と思うような呪文もいくつか姿を消している。ダルト、ラカニト、マニフォなどがそうだ。

来るものあれば去るものあり

さらばマリクト。いつかまた逢う日まで。

魔法使い

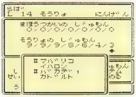


レベル5。マダルト以外は全部新呪文。

メイジの呪文というと、どうしても強力な攻撃魔法がスポットライトを浴びがちだけれど、『ウィザードリィ・外伝Ｉ』で採用された新呪文のなかには、これといったものは見当たらない。ロカラは空を飛べる敵には無力そうだし、効果の不確定なバスカイアは当てにならないしね。それよりも、カンティオスやロクドなど、攻撃補助呪文のほうがおもしろそうだ。しかし、ファミコン版の『III』であれだけ使えたラカニトは、なぜなくなってしまったのだろう。

呪文名	使用可能モード	効果範囲	効果
ソグレフ	戦闘中	パーティーの１名	日本オリジナル。モグレフを自分以外の仲間にかけることができるようになったもの。重ねて唱えることもできる。
ボラツ	戦闘中	敵１体	モンスター１体を石化させる呪文。残念ながら単体呪文なので、それほど使うことはないだろう。
コルツ	戦闘中	パーティー全員	パーティーの周囲に魔法のシールドを張り、敵の魔法や物理的攻撃を防ぐ。重ねて唱えることによって、より強力に。
カンティオス	戦闘中	敵１グループ	モンスターに精神異常を引き起こさせることによって、呪文、ブレスなどの精神力を必要とする行動を妨げる。
リトフェイト	いつでも	パーティー全員	空中を浮遊することのできる呪文。ピットなどの罠を回避するために不可欠。不意打ちされる可能性も減る。
ロクド	戦闘中	敵１グループ	カティノの強化バージョンともいうべき呪文。その効力もカティノより長続きするため、実用的だ。
ソコルディ	戦闘中	パーティー全体	メイジの召喚魔法。モンスターを呼び出して、パーティーの味方につける。呼び出せるモンスターの種類はまだ不明。
パリオス	戦闘中	敵全体	モンスターの唱えたコルツ、バコルツの効果を打ち消す。モンスターの呪文無効化能力を減退させることもできる。
バスカイア	戦闘中	１グループ	虹色の強力な光線を放つ呪文。しかし、その効果は一定しておらず、何が起こるかはまったくわからない。
バコルツ	戦闘中	１グループ	モンスターの周囲に結界を張り、その呪文を無効化させる。強力なモンスターには効きづらいのが欠点。
ロカラ	戦闘中	敵全体	地震を呼び起こし、大地を切り裂いて、その地割れにモンスターを飲み込んでしまうという、強力な呪文。
マウジッツ	戦闘中	敵全体	バスカイアのバージョンアップ版。非常に強力な攻撃呪文だが、その効果を選択することはできない。

僧　侶



レベル7。使える呪文が揃っているぞ。

プリーストには、強力な攻撃呪文がふたつ加わったぞ。まずはバカディ。あのバディがグループ呪文になったのだから、強力なことこのうえもない。メイジのラカニトが転生してきたものと見ることもできる。そしてラバディ。従来のマバディが進化したもので、奪った敵のHPを、そのまま自分のものにできるというものだ。また、ハカニド、バディアルコなどの攻撃補助呪文も充実。僧侶最強の攻撃呪文、マリクトがなくなったことなど忘れさせてくれるぞ。

呪文名	使用可能モード	効果範囲	効果
カツ	戦闘中	敵１グループ	モンスターを魅了して、戦意を喪失させる呪文。魅了されたモンスターは、攻撃を控えたり、防御を怠ったりする。
ハカニド	戦闘中	敵１体	モンスターの魔力を消耗させ、高レベルの魔法を使用できないようにさせる呪文。ハイウィザードなどに有効か。
バリコ	戦闘中	敵１グループ	僧侶の覚える最初の集団攻撃呪文。モンスター１グループに対して、6～15ポイントのダメージを与える。
バディアルコ	戦闘中	敵１グループ	日本オリジナルの呪文。名称からもわかるように、モンスター１グループを麻痺させることができる。
バモルディ	戦闘中	パーティー全体	プリーストの召喚魔法。召喚できるモンスターについてはまだ不明だが、ソコルディとは種類が違うらしい。
バミルワ	戦闘中	１グループ	日本オリジナルの呪文。モンスター１グループを暗闇に包み、モンスターの攻撃のヒット率を落とすことができる。
ラバディ	戦闘中	敵１体	モンスターのHPをほとんど奪い、その奪った分を自分のHPにしてしまうという、とてもお得な呪文。
マバリコ	戦闘中	敵全体	天空から流星を呼び寄せ、すべてのモンスターに18～58ポイントのダメージを与える。マリクトの代用呪文か。
バカディ	戦闘中	敵１グループ	へんな名称だが、バディのバージョンアップ版だ。モンスター１グループに効果がある、超強力な攻撃魔法だ。
マディアル	いつでも	パーティー全員	日本オリジナルの呪文。ディアルのバージョンアップ版。6～20ポイントの範囲で、パーティー全員のHPを回復。

快傑くまくん

番外編 くまくん南青山を行く

ゲームボーイ通信あてには、『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』の特集をやってくれ、というおたよりがたくさん届いているのだが、アルツ鈴木は多忙で、ローリング内沢は『F-ZERO』猿になっている。新入のふたりは使えないし、チャコに至ってはスキーに行ってしまって編集部にいな〜い。こうなれば、快傑くまくんの登場だ。くまくん、がんばれよ！

くま どーも、はじめまして。快傑くまです。開発は順調に進んでいますか？

三田 まぁ、当初の1月発売予定が2月にずれ込んじゃったけど、いまのところ順調といえるんじゃないかな。

須田 でもさ、三田さん、アレっけちゃうと、やっぱり1カ月長く遅れちゃうでしょ。

くま えっ、アレ？　アレっていうと、ゲームボーイ版だからして、ひょっとすると対戦モードですか？

三田 うん、そうなんだよね。要望が多いから、なんとかしたいんだけれどね。

くま 対戦モードはついてほしいけど、そうなると発売日が延びてしまう。これは大きなジレンマだなあ。もし、対戦が実現したとすると、友達のパーティーにダンジョンのなかで出会ったり、戦ったりすることができるようになるんですか？

三田 うーん、それはちょっと難しいかなあ。たぶん、訓練場で戦うことになると思う。対戦モードがつくかどうかについては、いまのところ五分五分というところだし……。でも、対戦できなくても、キャラクターの移動だけはできるようにするよ。

須田 友達の強いキャラとパーティーを組んで、レベルアップしたり、貴重なアイテムを譲ってもらったりすることができるようになるわけだね。あれっ、何かずるいことばっかだなあ(笑)。

くま ゲームボーイ版のダンジョンは6階＋αということになってますよね。αはどのくらいあるんですか？

三田 それは、まだちょっと言えないんだよね。活字にならなきゃ教えてあげられるんだけどさ。

くま しませんしませんし。しませんからぼくだけに教えてください！（見えこなったぞ快傑くまくん、キミは読者の味方じゃなかったのか？　そんなことでは快傑くんとは呼べないぞ！）

三田 ゴニョゴニョ……。

くま なるほど。それは期待できますね。あっ、ということは、ワードナのような、一応の最終ボスがいるわけですね。

須田 やっぱりみんな、そうでないと燃えないみたいだしねぇ。それに、村正や手裏剣も、あるにきまってますよね。

三田 ……(笑)。

くま ところで、正式タイトルが『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』に決まりましたが、『外伝Ⅰ』ということは、『Ⅱ』も発売されるんですか？

三田 『ウィズ』はゴーイングマイウェーだから、『Ⅰ』がでないうちに『Ⅱ』の制作にかかるということはないけど、まあ、制作の予定があるとだけは言っておこうかな。

須田 ゲームボーイ版は、内容的にはファミコン版のアッパーコンパチなので、期待して待っててください、ってことで締めさせてもらいましょうか。

『ウィズ』の伝導師、須田Pにインタビューを申し込んだ快傑くん。幸運にも、そこには制作者の三田さんが遊びに来ていたのだ。しかし、こんな苦労も……。

●怒りのおたよりだ。快傑くんもびっくりだ。

●受付のお姫さんになってなでしてもらって、ラッキーセ。

●みんないそがしそうだなあ。頑張っていたくれないぞ。

●須田Pは、微っ飛ばすなんてひどい。でも、やっと気づいてもらえた。

ウィザードリィ・フリークが語る！ ゲームボーイ版のココに期待する

ハイローラー元郎 渋谷 洋一

★シューティングしかやらないと思っている人も多いだろうが、じつは、ウィズフリークのひとりなのだ。

『ウィザードリィ』が誕生してから、はや11年。ついに、いつでもどこでも手軽にダンジョンに潜ることができるようになる。うれしいことだ。プレーヤーの想像力に重点の置かれるこのゲームは、ハードウェアを選ばない。ハード的にチープな性能、表現力のゲームボーイでも、なんら支障なく移植できる。だから、移植度も申し分ない。操作性もオリジナルよりよくなっている。だが、環境がよくなったぶん、『ウィザードリィ』の世界がな甘くなった感じがする。ゲームボーイの村正とパソコンの村正では価値が違う。ゲームボーイでは、苦労がないぶん容易に入手できるからだ。

渋谷洋一の隣人 澤田 美崎

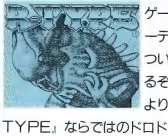
★渋谷洋一のとなりに座っている人。パチプロらしく、渋谷とよく、パチンコの情報交換をしているらしい。

ボクは基本的には、じっくり腰を据えて取り組むべきロールプレイングゲームを、ハンディーマシンで遊ぶということには反対なんですよ。でも、『ウィザードリィ』だけは別。というのは、『ウィズ』って根本的に、驚異のあるキャラクターを成長させるゲームなわけでしょう。待ち歩いて、ひまなときにキャラを成長させられるっていうのがいいよね。パーラーの新装開店に並んでいるときのヒマつぶしなんかにちょうどいいんじゃないかなあ。これって、ほかのストーリー重視のRPGではできないことでしょ。というわけで、ボクはオートマッピング機能搭載にも大賛成だね。

アールタイプ

R・TYPE

アイレム　2月下旬　3600円



ゲームセンターで話題を呼んだシューティングゲーム『R-TYPE』が、ついにゲームボーイ版として登場するぞ。ゲームボーイ版はオリジナルより2面少ない全6面だけど、『R-TYPE』ならではのドロドロしたグラフィックや巨大戦艦は、バッチリ完全に移植されているのだ。

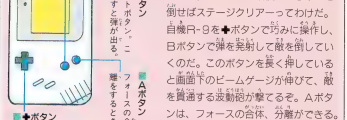
ゲロゲロの超人気シューティングゲームがついに登場

『R-TYPE』は、ゲームセンターで、おなじみのシューティングゲーム。あのドロドロしたグラフィックや、自機R-9のパワーアップ方法が今までになく画期的で新しかったため、かなり人気のあったゲーム。しかも、ステージ3では最初から最後まで、ボスの巨大戦艦との対決で、プレーする人々に感動を与えた名作なのだ。

その名作が、ゲームボーイでプレーできる日がきたのだ。アーケード版のステージ4と5は、容量の関係で削られてしまったが、そのほかのステージは完全移植の全6面だ。それ以外では、多少変更があるものの、かなりすばらしい移植のできなのだ。

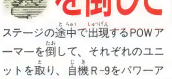
◀これが自機R-9のスペシャル・すごいマシンだ。

操作方法



全6ステージから成るシューティングゲーム。ステージの最後にいるボスを倒せばステージクリアーってわけだ。自機R-9を✚ボタンで巧みに操作し、Bボタンで弾を発射して敵を倒していくのだ。このボタンを長く押していると画面下のビームゲージが伸びて、敵を貫通する波動砲が撃てるぞ。Aボタンは、フォースの合体、分離ができる。1回押してフォースをR-9に合体させ、もう1回押すと分離するぞ。

を倒して　をパワーアップするのだ



ステージの途中で出現するPOWアーマーを倒して、それぞれのユニットを取り、自機R-9をパワーアップするのだ。ユニットは全部で5種類ある。どれも役に立ち、しかも強力なものばかりだぞ。

フォースは成長する

フォースは下のユニットを取ることによって3段階に成長。R-9との分離合体が可能だ。

エネルギーを貯め波動砲を撃て

R-9は最初から波動砲が撃てるのだ。ショットボタンを押したままにし、ビームゲージにエネルギーが充てんされたら、ショットボタンを離して発射だ。

スピードアップ

取るたびにR-9のスピードがアップする。これは取りすぎると、速すぎて壁にぶつかってしまうこともあるので、自分の技量にあわせてスピードを決定しろ。

ピット

R-9の機体の上下に薄い、敵の攻撃を防いでくれるパーツだ。このピットを敵に体当たりさせて、敵を破壊させることもできる、頼もしい味方なのだ。

反射レーザー

アーケード版の青いユニットと同じ効果。障害物に当たっても、反射し続けるレーザーが発射できるようになる。狭い場所では、かなり使える武器だ。

対空レーザー

アーケード版の赤いユニットと同じ効果。3つのレーザーの中ではもっとも破壊力があるレーザーだ。ボスなどの硬い敵に対して、ものすごく有効な武器だぞ。

対地レーザー

アーケード版の黄色ユニットと同じ効果。フォースから上下にレーザーが発射され、障害物の上をはって進むのだ。巨大戦艦などで効果を発揮する。

R-TYPEの世界をどどーんと大紹介しちゃうぞ

STAGE 1 R-9発進しまーす

最初は、宇宙空間から敵基地内を進むステージだ。多数のPOWアーマーが出現するので、残さず倒しパワーアップをしろ。途中グルグル固ったゴンドランは、タイミングを計って中に飛び込み、核を破壊するのだ。このステージのボス"ドブケラドプス"は強敵だ。弱点の腹めがけてフォースをぶちこみ連打して倒せ。

■タイミングを見てゴンドラの中心に飛び込むのだ。核を破壊してすぐに脱出しろ。

シッポをフリフリ

STAGE 2 ウネウネ面だぞ

ここは、上下から突然敵が飛び出してきて、R-9の行く手を阻むぞ。後半では、ヘビのような敵のインスルーが出てきてR-9にからみついてくる。長いものには巻かれろと言うが、インスルーだけには巻かれてはダメだ。ボスは、インスルーの巣のゴマンダーだ。インスルーに気を配りつつ弱点を狙え。

■上下から迫りくるカウパーを、バンバン破壊し先に進むのたつねに撃ち続けろ。

ニョキニョキ

STAGE 3 最初からボスと対決

これがウワサの巨大戦艦だ

『R-TYPE』といえば巨大戦艦。やっぱ巨大戦艦がいないと話にならないよね。もちろん、ゲームボーイ版にも登場するぞ。ステージの最初から最後までボスの巨大戦艦と戦うのだ。戦艦の砲台を壊しつつ、下を進んで弱点のエンジン部分を目指せ！

STAGE 4 壁の隙間を突き進め

迷路のように入り組んだ場所を、ドップがウジャウジャ出てくるステージだ。ちゃんとしたルートを進まないと、すぐにやられてしまううえ、細かい動きが必要となるのだ。このステージのボスは、ゾロゾロ出てくるドップだ。弱点を狙って、次から次へと出てくるドップを倒しまくるのだ。

■キリギリ壁に張りついて、ドップをかわすのだ。微妙なコントロールさばきが必要だ。

ドップでドップリ

STAGE 5 敵がウジャウジャ

バイド帝国の基地内部。いろいろと障害物があって進みにくいステージだ。しかも、敵がたくさん出てきて、弾をバンバン発射する。フォースで敵の弾を消しつつ進むのだ。ボスとの対戦は、ゴミ貯蔵所みたいな場所。上から降ってくるゴミをよけつつ、たまにゴミを捨てにくるゴミ処理機を倒すのだ。

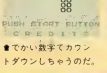
■爆弾物もいっぱい、敵もいっぱい、弾もいっぱいで、超難しいステージなのだ。

ゴミをポイポイ

気分はゲームセンターなのだ

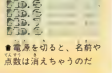
コンティニューやネーム入れのシーンは、アーケード版にそっくりだ。ゲームセンターに行かなくても『R-TYPE』な感じが、ゲームボーイで味わえるぞ。

■コンティニュー



■でかい数字でカウントダウンしちゃうのだ。

■ネーム入力



■電源を切ると、名前や点数は消えちゃうのだ

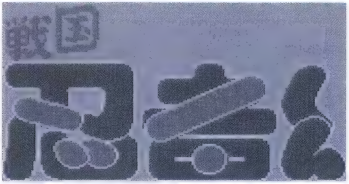
ボクの感じたこと

パソコンゲームの『ダンジョンマスター』を買いに行ったら、売り切れだった。ショック。

アルツ鈴木

敵キャラの動きやBGMなんかはグッドなんだけど、難易度がちょっと問題ありってとこかな。PCエンジン版でエンディングまでいけたボクでも、ステージ3の巨大戦艦のところでつまずいちゃったよ。うーん、きっと波動砲の威力が弱いんだな。でもまあ、『R-TYPE』といえば難しいのが売り！　みたいなところがあったから、これはこれでいいのかもしれないにゃあ。

※画面は開発中のものです

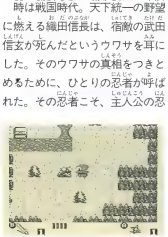


かわいい仕草で人気のある忍者くん。その忍者くんの活躍するゲームが、ついにゲームボーイで登場するぞ。アーケード版やファミコン版では、軽快なアクションゲームだったけど、ゲームボーイ版ではまったくジャンルの違うアクションロールプレイングゲームなのだ。

ユー・ピー・エル　2月上旬発売　価格未定

あの忍者くんがRPGになって再び登場だ

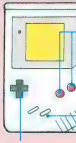
時は戦国時代。天下統一の野望に燃える織田信長は、宿敵の武田信玄が死んだというウワサを耳にした。そのウワサの真相をつきとめるために、ひとりの忍者が呼ばれた。その忍者こそ、主人公の忍者くんなのだ。



↑カエルの妖怪が登場するが、カエルの王様とはまったく別の種類だぞ。

飛騨の国で、帝代の幻術師、果心居士の師匠のもとで修行に励んでいた忍者くんが、織田信長のいる美濃の国、岐阜城を目指すところからこの冒険が始まるのだ。冒険の途中には危険がいっぱい。一反木綿や天狗など妖怪が忍者くんを襲ってくるぞ。しかし彼は、師匠から授かった忍一文字と星の手裏剣を装備して冒険に旅立つのだ。数々の危険を乗り越え、ときには謎を解きつつ、ウワサの真相を探るためにがんばるのだ。

操作方法



■十ボタン
主人公の忍者くんを移動させる。

■A、Bボタン
武器やアイテムを使うときに使用する。自由に設定できる。

■スタートボタン
ゲーム中に押すと、持ち物画面に切り替わる。

こんどの忍者くんはアクションロールプレイング。使える武器や忍術の数は10種類もあるけど、操作方法はとても簡単。そのわけは、A、Bボタンにそれぞれアイテムを持ち分けることができるからなのだ。ゲーム中にスタートボタンを押し、持ち物画面を出す。そして、A、Bボタンを押しながら装備するアイテムを選べばいいのだ。しかも、A、Bボタンに装備しているものが画面下に表示される。

ウチの感じたこと

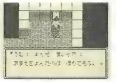
冬のバイク通勤は、とてもつらいなぁ！

ファンベイ川村

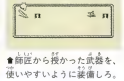
前作とうって変わっての、別のジャンルだけに前作を知らなくても楽しめる点ではいいかも。でもね、『忍者くん』が好きな私としては、少しでもいいから前作の敵キャラとかを出して、懐かしい感じを出してほしかったな。それ以外はいいんじゃないかな。

その一　旅立ちの準備を整えるべし

忍者くんは最初、忍者のくせに何も持っていない。そこで、師匠から剣や手裏剣を授かるのだ。冒険に備えて自分の使いやすいように装備するのだ。



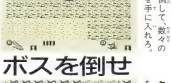
↑忍者くんたちが冒険に出る前に、師匠の命を受け、織田信長にあうために旅立つのだ。



↑師匠から授かった武器を、使いやすいように装備しろ。

その二　妖怪を倒して冒険するべし

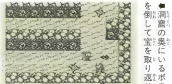
岐阜城に行く途中にも、妖怪どもがゾーロゾロ。バッタバッタとなぎ倒し、アイテムを集めて突き進もう。そして途中の町では、宝を奪われて困っている人たちがいるぞ。近くの洞窟に入って、そこにいるボスを倒して宝を奪い返してあげるのだ。



↑妖怪を倒して、数々のアイテムを手に入れろ。

ボスを倒せ

↑悪者が代わって、その忍者を退治してこそう。



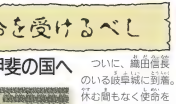
↑洞窟の奥にいるボスを倒して宝を取り返せ。

その三　織田信長の命を受けるべし

いざ甲斐の国へ

↑やっぱ忍者なら、武将のお役に立たなくてはね！

ついに、織田信長のいる岐阜城に到着。休む間もなく使命を受けたら、スタタタッと武田信玄がいると思われる、甲斐の国を目指すのだ。



GAME BOY NEWS

ゲームボイ班に新たに２名もスタッフが加わり、ページ数のほうもいつもの1.3倍の8ページに勢力拡大。新コーナーもできてますますパワーアップしていくのだ！

おたより コーナー

ぼくは、ゲームボイソフトの秘技を、毎回ゲームボイニュースで紹介してほしいと思っています。だから次回からは、秘技もこのコーナーで紹介してくださいね。

京都府　原　光敏

おいおい、ゲームボイの秘技を紹介しろだって。このコーナーで秘技を紹介したらゲームボイ屋ケンちゃんやカエル天国などの人気のあるコーナーをなくさないとならないぞ。それにファミコン通信には、禁断の秘技というゲームの秘技を紹介するコーナーがあるじゃないか。そのなかで、ちゃーんとゲームボイの秘技も掲載されているではないか!!　原君は何が不満というのかね？　ちょっとわからないな。

あ、それとこれはゲームボイ通信班からお願いね。以前別冊のときに秘技も紹介していたからかもしれないが、いまだにゲームボイソフトの秘技を、ゲームボイ通信に送ってくる人がいるぞ。送られてきたハガキはちゃんと秘技班の人に渡しているけど、届くのに少し時間がかかっちゃうので、ゲームボイソフトの秘技は禁断の秘技コーナーに送るようにしてね。それ以外のゲームボイの本体やソフトを使ってできる秘技は、ゲームボイ通信のほうで受け入けているからね。

（アルツ）

チャコちゃん。四国の方言で、「チャコ」とは、「スケベ」という意味ですよ。知ってました？

三重県　高岡　基

ひっどーい！　チャコがスケベですってー。四国の方々は、チャコのことをそんなふうに見てたのね。シクシク、あんまりよ。そりゃ、チャコだって、まったくスケベじゃないとは言わないわよ。でもねー。自分で言うのもなんだけど、ときには修道女になろうかと思うくらいの無邪気な乙女座の女なのよ。まったく。これからはチャコっていったら、チャコペーパーとか、チャコールグレーとか、そういうものを連想してね。これは、チャコからのお願いよ。

（チャコ）

ゲームボイ屋 ケンちゃん

カエル天国 ギャラリー ぴょんぴょん

カエル天国では冷暖房完備で、冬でも夏でも過ごしやすいケロよ。だから、冬眠などしたことがないケロ。でも電気代が多すぎて、とても困っているケロよ。誰かに払ってほしいケロ。

福井県　まりると

★私が主人公のゲームを、どこかから発売して欲しいケロ。

★サブもうまくかけているが、そのとなりの快傑若も、味があっていいケロよ。

埼玉県　匿名希望

★今の早坂さんよりも、ずいぶん若く書かれているケロよ。すばらしいケロよ。

神奈川県　猪鹿蝶

お知らせ♥弟子募集

あて先はこちらよ

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
ゲボ酒　わたしを弟子にして係

ひとり寂しくゲームボイで遊んでいるあなた。あなたも素敵な弟子になってみませんか？　弟子希望の若い男女は自己ＰＲと写真を同封の上、左のあて先まで。締切は１月20日の消印まで有効。これであなたも素敵な一番弟子になれるかも……。

KNN KENCHAN NEWS NETWORK

今回からゲボ酒のスタッフになった新入りふたりを紹介するぞ。ひとりはご存じ、ファジベイ川村。もうひとりは新顔の澄田"レクサス"美鳴だ。彼らは新入りということで、ローリング内沢にあいさつ代わりとして、３万円すつカツアゲされた模様だ。

PC ENGINE通信

オー、なんてこったい。バイクにイタズラする輩が多くて困っちゃう。角克彦の愛車は、じつに6回も被害に会うという記録を打ち立てている。こんな記録はいらない(巨泉風)!!

湿度90パーセントジメジメRPG!!

カダッシュ

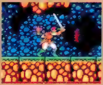
どんよりしてジメジメした雰囲気が漂う『カダッシュ』は、横画面のアクションRPGだ。ひとりで冒険に出ても構わないけど、やっぱり、ひとりよりふたりといきたいところ。ふたりで力を合わせれば、なんと二人力だ。当たり前か。

4種類の職業から好きなキャラを選んで、さあ出発。剣を振り回す戦士。手裏剣が武器の忍者。回復系の魔法が使える僧侶。攻撃系の魔法が使える魔法使い。敵を倒して、レベルアップすれば、怪物なんて怖くないもーん。ゲボハハハ。

タイトー　1月18日発売　6600円

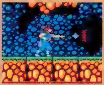
職業の選択は一生に関わる問題だ

戦士



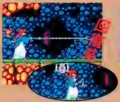
⬆剣の使い手。最初からなかなかの攻撃力がある。

忍者



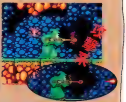
⬆飛び道具である手裏剣を使うが、攻撃力は低い。

僧侶



⬆回復系の魔法を使い、死んだ人も生き返らせる。

魔法使い



⬆攻撃系の魔法を使い、レベル上がれば効果あり。

SCENE1

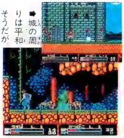
シーンは5までなのだが、ひとつのシーンはかなり長い。しかも待ち受けてるボスの強いこと強いこと。やーねー。

⬆よそ見をしないで王様のお話を聞こう。

⬅水に入ると抜け出すのが大変だ。

⬇倒れてる人もアドバイスをくれる。

⬆鍵を探し出さなくてはダメらしい。



➡城の周りは平和そうだが

⬆クモの糸が足にまとわりつくぅ。ほっときゃ消えるが。

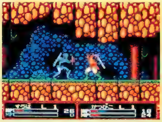
ボスの強さを甘くみてはダメだダメ

先は長いぞ

運よくこのシーンを抜けられれば街にたどり着ける。体力回復もできる。そこまでの辛抱だ。

User's Forum ユーザーズフォーラム うすば羽田

おはこんばんちわーっ。2度目の登場、羽田でえーす。『カダッシュ』か。よし、さっそくゲームをやってみよう。わっ、やられちゃった。よし、もう1回チャレンジだ。げえええー、またもう死んじゃったよ。これちょっと最初が難しすぎないか?　すぐ死んじゃうなあ。でも頑張って、町の宿屋までたどり着けばあとはホイホイ進むみたい。うひょーっ、せっかくここまで来たのにまた死んだ。コンティニューがあればなあ。でもいいや、もう1回やってみるとするか。あうーっ、今度は僕が貧血で倒れちゃったよ。意識が薄れていくぞぉぉ(死んだ)。ところで、スカッとするにはやっぱりパンクだよね(生き返った)。



➡戦士くんカッコいーなー。剣を振り下ろそうとしてるポーズがなんともキマッてるじゃん。

ジャッキー・チェンのドラゴンロード

元気でひょうきん者のジャッキー・チェンが、PCエンジンのアクションゲームになったのだ。拳法や必殺技を使って華麗に戦うジャッキーの姿は、映画のワンシーンみたいでカッコいいぜ。既成のキャラクターを使ったゲームってたくさんあるけれど、無理やりキャラクターゲームにしたようなものが多いんだなあ。その点ジャッキーのアクションゲームてのは、ハマり過ぎてるくらいだよね。「最近、ジャッキーの新作映画が出ないよー。」なんて嘆いている人は、このゲームをプレーしてみてよ。もちろんジャッキーを知らない人でも十分楽しめる内容だぞ。

ハドソン　1月18日発売　6800円

ジャッキーの魅力あふれるアクションゲームなのだ！

ジャッキーの目的は、悪の妖術師・無常童子にさらわれた恋人の明鈴を助け出すこと。しかし無常童子のいるところにたどり着くには、いくつもの難関を乗り越えて行かなくてはならない。とくにボスは強者ぞろいだぞ。

●無常童子の放った電撃がジャッキーを直撃！

はっけい

●破っ！　とでも言いたくなるような"はっけい"だ。

●全身をビキビキさせて、力をためるジャッキーだ。

長ーい長ーいステージ1

●逃に隠しかかってくるトラ。攻撃方法が単調なので、倒すのは意外と簡単なのだ。

●ステージの目的は、なんと少林寺だったのだ。はっ！

●ステージのボスは、少林"魔王"だ。跳を撃て。

●かがなかな風流なステージマップなのだ。

ジャッキーの必殺技だっ！

ジャッキーの必殺技は4つ。道中に出てくるカエルを攻撃すると、必殺アイテムを吐き出すぞ。

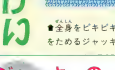
旋風脚

●前後にいる敵を一度に倒すことができるのだ。

後ろ回し蹴り

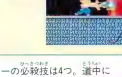
●進行方向にいる敵に有効な技だ。ガンガン使えよ。

回転アタック



●いちばん使える技だが、通常攻撃よりはマシだ。

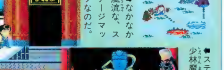
昇龍脚



●ジャンプして鎖つたくる敵に対して効力を発揮する。

スペシャルステージ

ステージ途中で鈴を取ると、スペシャルステージへ行ける。チリーン、と鳴ったら鈴が近くにある知らせだ。



●"突き"と"蹴り"で巨大岩を動かす。

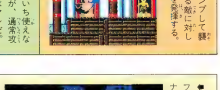
●ピョンピョン跳ねて、のフルーツを集めるのだ。

User's Forum

ユーザーズフォーラム

角 克彦

神奈川　成田空港で、ジャッキー・チェンと自が合ったことのある角克彦だ。男ならジャッキー・チェンに屈らず、カンフーやアクションものの映画は必ずチェックしろ。もちろん、このゲームもな。体育会系の基本だ。そして、映画を見終わった後、ゲームをやり終えた後には、ジャッキー・チェンになりきるのを忘れるな。太りきみの友達をむりやりサモ・ハン・キンポーにして組み手をやれ。コン・ピョウ役の友達もいるとさらに良い。あと、アクションゲームは「うりゃっ」などと叫びながらプレーするのが基本だが、このゲームに限っては、あの"ほっ、ほっ、ほっ"という風を切る音を口に出してプレーしろ。



●スペシャルステージへのワープは、こんな感じ。なぜ土偶やナスカの地上絵なのかは不明。

S.C.I

ゲームセンターで人気の『S.C.I』が、ついに移植されたのだ。前作の『チェイスHQ』に登場した刑事やナンシーが、またまた大暴れ。スーパー覆面パトカーに乗り込み、今日もナンシーからの無線を待つ……。ピーピーピー、ガチャ。「こちらナンシー、犯人は赤いスーパーカーに乗り、湾岸道路を北上中」「イクゼ――ッ」気の荒いふたり組が追いかける……。このゲームはグラフィックもサウンドも大迫力!! しかーもっ、有名なスーパーカーがウジャウジャ登場。さらにっ、そんな高価な車をガンガンぶつけて、バシバシ穴を開けるのは気分爽快。すこぶる快感だぜ!!

タイトー　1月28日発売　7200円

ナンシーから緊急連絡!! パシューンっと急加速だ

ナンシーから緊急連絡が入ったら、ひたすら犯人の乗った車を追いかけろ。なかなか追いつかないときは、ターボで急加速だ。パシューンっと景色がブッ飛んで、あっという間に犯人の車のテールが見えてくるぞ。あとは思う存分ぶつけるだけだっ!!

■拳銃でバンバン撃ちまくれっ。ボコボコに穴を開けてやれ。

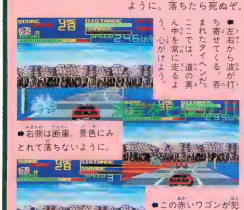
■バズーカは強力だ。5発しか撃てない。貴重なのだ。

■この調子でガンガンいこいぜ。

■ヤリーリッ、犯人逮捕だっ。

ROUND 2

景色が美しい湾岸道路。打ち寄せる波にさらわれないように。落ちたら死ぬぞ。



■右から波が打ち寄せてくる。音がこわいぞ。

■ここでは、道の真ん中を常に走るよう心がけよう。

■右側は断崖。景色にみとれて落ちないように。

■この赤いワゴンが犯人の車だ。あとはおもいっきり、当てたれやーっ。ガンガンガン!

ROUND 3

山岳地帯。断崖絶壁から岩が落ちてくる。このステージはトンネルが多いのだ。

■このステージは落石に注意だ。ちゃんとスタート前にメニューで知らせてくれる。ナーシーしてくれ。ありがとう。

■おうおう、逆走しているトラックがいるぞ。

■ここまできたら、ターボを使ってドンドンぶつけちゃえ。もちろん拳銃も使える。

ROUND 4

激しいカーチェイスが展開。巨大なバスがいきなり十字路から飛び出してくるぞ。

■追跡中は、もちろんノーブレーキでツッコミだ。

■安全だ。バスが横切る。左右と交互に走行車線を走行しよう。ラインを変えすれば大丈夫なのだ。

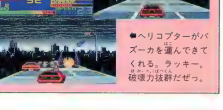
■ヘリコプターがバズーカを運んでさくれる。ラッキー。破壊力抜群だぜっ。

User's Forum

ユーザーズフォーラム

渋谷洋一

このゲームで特に気に入っているところは、刑事の乗る車が私の好きな新型日産フェアレディZにそっくりな点だ。やはり日本の流線型のスポーツカーと言えばZ。アメリカでもZカーと呼ばれ、その性能が認められている。そんわけで、私は容易に感情移入できる。しかもそれに乗る刑事が、マイアミバイスのソニィとタブスのノリ。これもいい。ビデオでチェックしたり、あの番組は欠かさず観てたぜ。そんな特別な思い入れのあるこのゲームも、前作の「チェイスH.Q.」と比べると、ターボ時のスピード感があまり感じられず、不満を覚える。それに銃を撃つのも面倒だ。相棒なら勝手にぶっ放してくれ。

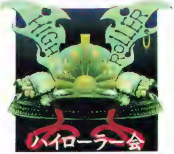


■Zに乗りたい。Zが欲しいZをくれ――。バンチキンヘッドの悪そうな面、カッコいいぜ。

スペシャルマニアックス

Special Maniax

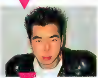
今、編集部内ではノートパソコン購入の第2次ブームが起こっている。98ノートSXが火つけ役、これからはエプソンのノートAが主役になりそうだ。



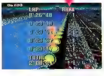
ハイレベルな僅差のバトル

『F-ZERO』ベストラップアタック大会第2回の優勝者が決定した。右のスコアマップを見てもわかるとおり、毛利名人がスーパーラップを叩きだし堂々1位。賞品のブーメランを手に入れた。今回は12月18日到着分までのハイラップ。送られてきたビデオテープは編集部の隅に山と積まれるほど大量で、集計係は悲鳴を上げた。そこで今後の集計作業の能率を上げるために、もう一度テープを送るさいの注意点を述べる。テープにはプレー中の映像もすべて録画すること。ラップタイムの記録画面だけのものはボツ。それにテープを包む包装紙に住所、氏名、年齢とベストタイムを明記して送ること。以上のことが守れないものはすべてボツ。なお同コース次回最終締め切りは1月20日。

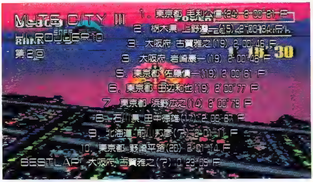
⬅前回優勝の毛利名人。賞品って花瓶なの。カビーン。



➡ランク落ちした渋谷洋一。許さん。絶対にブチ抜く。

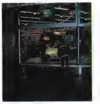


⬅これが12月18日までに到着した最速レコードだっ!!



NEWS SONIC 車の免許を取る人々 今なぜ、その思惑は?

先日起こしたバイク事故の傷が癒えないまま、渋谷洋一が、普通免許を取るつもりらしい。編集部から近い教習所じゃないと面倒くさくて通えないという考えから、代々木がその候補地として挙げられている。なんでも、ついにバイクのレーサーを購入するので、バイクを運ぶためのトランスポーターが必要になったとか。教習所に通うのは渋谷だけでなく、話を聞きつけた斉藤大助、うすば羽田、サウナマン野口も賛同したようだ。なぜ今、金もないのに普通免許を?「今年取ることに意味がある。来年以降では同じだ。金は問題ではない」(渋谷)。近々、教習所の申し込みに、4人連れだって行くらしい。あたたかく見守りたいものだ。事故には注意しようね。



⬅会社近くにあるホンダのショールーム。こいつが欲しい。なら2年待て。

Hidden Side うら話 なぜか編集部内で洞窟ゲームが大流行 さあキミも今日からダンジョろうぜ!!

どういうわけか編集部内では、今さら『ウィザードリィ』が流行っている。パソコン版の『V』が出たせいもあるが、渋谷洋一と青山ガゾーがプレーしているのは『I』だ。パソコン版を初めてプレーする青山ガゾーならまだしも、過去に死ぬほどプレーした渋谷洋一がまたもやハマるのはちょっとオカシイ。聞くところによると、ふたりは何かを賭けて村正さがし競争をしている模様。桃栗に「子供」と言われようが、ふたりの『ウィズ』にかける意気込みはまるで衰えそうにない。圧倒的に有利な渋谷洋一は「フフフ」と笑っているが、青山ガゾーは3回全滅した。

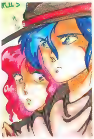
⬅これがダンジョってる姿。アルト鈴木も中毒患者のひとりだ。

Exhibition 画

●東京都 乙福

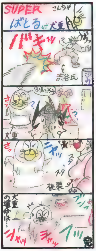
⬅そういや奥歯が痛い。特殊セラミックに差し替えたいぜ。(渋谷)

●埼玉県 はみんぐ



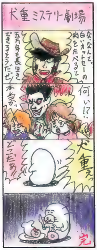
⬅セニョール。旅はひとり旅にかぎる。夜風が身にしみるぜ。(隼)

●東京都 桃重



⬅ハッハッハッハーっ。桃栗はいつもそんな感じで歩いてるなぁ。描写力あるぞ。(角)

●大阪府 春日野医院院長



⬅僕はオットセーではありません。アザラシなの。そこんとこよろしくね。(犬重)

Death Agony

★〝永久パターン防止キャラ〟ってなんですか? 国語辞典にも載っていません。どうか私に教えてください。

(富山県 亜鈍)

——なんらかの手段、あるいは特定の操作方法により、永遠にプレーされる(つまりゲームオーバーにならない)ことを防ぐため、ゲームを始めてから一定時間を経過すると出現するキャラクターのこと。一般的に生命力がとても強く、場合によっては倒すことができないこともある。(国語辞典・上野利幸著65万7千円より転載)。

(メガパラ担当 のえ博士)

PRESENT みんなのNECアベニューからニュータイプ連射パッド!!

NECアベニューからPCエンジン用新型高機能パッド〝アベニューパッド3〟が発売される。それを記念して、本誌読者10名に特別プレゼント。PCエンジン通信「アベニューパッド3」プレゼント係まで。締切は1月31日、消印有効。ドシドシ応募するがよかろう。待ってるぞ。

⬅ポーズ連射機能で、シューティングゲームの苦手な人でもオーケーさ。

スタパちゃん

みんな、ダンジョってるか〜い ビデラゲーム通信 102

久しぶりに3Dダンジョンのマッピングで徹夜をした。いやあ、いいねマッピング。めんどくさいんだけど、なぜかハマる。見下ろし型のマップでは味わえない恐怖と快感がある。RPGっつったらやっぱ3Dダンジョンだと思うんですよ。ヘイブラザー、今夜も夜通し3Dダンジョろうぜ。

おめでとう！ コインいっこいれる

PIT·FIGHTER

©1990 Atari Games Corporation. All rights reserved.

独特の味を持ったゲームを出し続けているアタリ・ゲームズ社の最新作は格闘型のアクションゲーム『ピット・ファイター』。まず注目したいのが、ゲームに登場するキャラクターがすべて撮り込み画像という点。この撮り込みのキャラクターが格闘しまくっちゃうんだからスゲエ。アクションゲームファンならずとも、このキャラクターの動きを見れば感動することだろう。

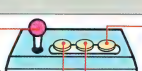
カナメの操作性も抜群だ。さらに、ボタンを押すタイミングで多様な技が出せる点もゲームの味わいを深めているようだ。

キャラクターはすべて撮り込み！ リアルに戦えるアクションゲームだ

ゲームはひとりから3人まで同時にプレー可能（きょう体によって異なる）なアクションゲーム。基本的に、プレーヤーひとりについて敵もひとりだけ登場する。ふたり同時プレーの場合は敵もふたり登場するというわけだ。また、画面は横から見るタイプのものだが、このゲームには奥行きの概念があるので注意だ。

コントローラ操作

3つボタンのコントローラーは思ったより操作が簡単といった感じだ。それぞれのボタンの機能は下の図のとおり。さらに、テキトーに2つのボタンを押すと、そのタイミングなどによってキャラクターが思いもよらない動きをする。プレーヤーが3つのボタンとスティックを操作するだけで、なん通りもの動きをしてくれる。



8方向コントローラー
進行きがあるゲームなので前後に動かすと、キャラクターも奥や手前に移動する。

パンチボタン
パンチを繰り出すボタン。最近ではモツの乗込みのことをパンチと言うらしいんだよね。

ジャンプボタン
ジャンプするボタンがこれ。スタート時にもこのボタンを押してプレーを開始するのだ。

キックボタン
キックを繰り出すボタン。キックは一時の恥、なんてゥことを申しまして。カッコン。

●スーパーアタック

プレーヤーキャラクターが持つ必殺技を出すには、3つのボタンを同時に押せばよい。タイミングはそれほどシビアではないので初めてでも安心。

●落ちている武器

敵や武器を持ち上げるにはパンチボタンとキックボタンを同時に押せばよい。敵を投げたり武器を使ったりするときはパンチボタンを押すのだ。

●グロッキーなとき

敵に攻撃されて倒れちまったときはジョイスティックやボタンを激しく操作すればよい。とにかくもう、ガチャガチャとやって起き上がるのだ。

MATCH 1 SHOW NO MERCY —なさけ むよう—

世のなか、「なさけむよう」なのである。ステージ1からイキナリの強敵だが、ここはひとつボタン連打で乗り切ってください。余裕が出てきたらボタン押すタイミングにも気を使ってネ。

■殴られ蹴られてノックダウン。動きは遅いがなんだか強い。がんばってね。

■釣り上げられてから殴られる。非常に強にきます。自滅しせよ!!

MATCH 2 LAST FIGHTERS STANDING WINS —いきのこったヤツの かちだ—

なーんとなくステージ1よりも弱い感じの敵だ。動きもそれほど速くないから、スーパーアタック(ボタンを3つ同時に押す)の練習台となってもらおう。というわけで、このステージあたりでスーパーアタックを覚えてくれ。覚えないとあとがキツいのだ。

■木箱で頭をガッツン。目には目を木箱には木箱だ。プレーヤーも拾ったものを使えるぞ。

■コンティニュー時にプレーヤーキャラクターを変更可能。爆殺シューター使用でウハウハ。

MATCH 3 LOOK FOR POWER PILL —パワードラッグをさがせ!—

このステージにはパワードラッグが出現する。取れば敵にあるダメージを分ぬ与えるダメージ2倍ぬいこまで。もし敵に取られたら受けるダメージが2倍ぬ与えるダメージ半分となる。先に取ったヤツの勝ちだ。

■なんちゅうカッコウですか!! こいつはいわゆるセクシィダイナマイトであるが、その攻撃もダイナマイト的破壊力なのだ。

■ふざけんじゃねえそこのバア。頭面キーック。スーパーアタックのオミマイやはり、ババアにはスーパーアタックだ。

■ヒールで踏み踏みある方面の人はよいが、通常の人にとっては死ぬほど痛い。

■セクシィダイナマイトな観客もじつは悪の手先だった。ナイフなどの凶器で攻撃してくるぞ。

2ステージごとのグラッジ・マッチで 残虐行為手当を狙え

ステージをふたつクリアーするごとに、グラッジ・マッチというボーナス・ステージがある。ここでは、プレーヤー同士が対戦し、勝ったほうが得点を稼げるのだ。ひとりプレーの場合はコンピューターと対戦し、ふたり同時プレーの場合はプレーヤー同士が対戦する。勝利条件は3ポイント先取で、相手をノックダウンさせるごとに1ポイントとなる。このステージでゲームライフを失うことはない。

■プレーヤー同士戦うの図。ここで、制限時間までの練習をするという手もあるぞ。

■勝ったら賞金がもらえる。でも、ホントのお金じゃないので、技の練習がオススメ。

MATCH 4 SURVIVAL OF FITTEST
—つよくなければいきのこれない—

このステージで鉄拳の餌食になるのはアンタだ。いやなくて、敵のCOCOライター。落ちているモノを拾って攻撃してくるキタナいヤツだ。しかし、わりとマヌケなので正拳連打&顔面キック&必殺技で圧倒してしまう。圧倒できない場合は凶器攻撃の餌食となり、コンティニューを強いられるので覚悟しとけよなアンタ。

■カトの必殺技、必殺ドラゴンパンチ。地味な技だが破壊力は抜群。必殺技なくしてクリアーは難しいのだ。

■しまった。敵に凶器を持たせたら不利。必殺しのメにあってしまう。

■敵がモノを拾って攻撃に転ずる前にダメージを与えてしまおう。

■敵に凶器を持たせた敵に接近するのは危険。スキを見て攻撃しよう。

MATCH 5 ARE YOU TOUGH ENOUGH
—タフすぎてソンはない—

すんこくでっかい敵が相手となるステージだ。動きは遅いが牛よりパワフルなので、つかまったらオシマイ。文字どおり半殺しのメにあうだろう。このステージあたりから難易度は急上昇していくので、単なる連打では切り抜けなくなるってわけだ。テクニックを研いておく必要があるのだ。

■首根っこつかまれて延々とパンチを食らう。手も足も出ない。こうなる前に敵に最大級のダメージを与えておきましょう。

■プレーヤーをさんざんいたぶったのち高笑い。必殺技を連続してヒットさせていたぶり返せ!!

MATCH 6 NO PAIN. NO GAIN
—どりょくせずにむくわれることはない—

■タイの必殺技、敗敵的フライングダブルキック。3人の必殺技のなかではもっとも華麗だ。暴力的ヘビメタ野郎もタジタジ。

■ヘビー・メタルは凶器攻撃が得意。倒れようものなら凶器攻撃の雨あられ。ボタン連打ですぐさま起き上がるのだ。

やっとのことででっかいヤツを倒したと思えば、こんどはヘビメタ野郎だ。本場アメリカのヘビメタはケンカが強いんだなあ、と感心している場合ではない。このヘビメタ野郎やっつけても、さらなる強者が控えている。反射神経とテクニックを出し切らないと丸めてボイだ。そういうわけで、健闘を祈る。

ひるいなき・コラム

私と「あショックウェーブ」

(文)TACOX

おもしろい文章、読んで思わずニヤリとできるような文章を書くというのは難しいのだ。芝居や落語であれば身振り手振りで「おもしろいぞ」光線を浴びせかけることもできるが、文章だけではそうもいかス、いや、イカヌ。あーつまらん。くだらんな。

私がまだ若かった半年ほど前、新宿のとあるゲーセンで見かけたゲームは、文章だけで笑わす凄いヤツだった。その名は「S.T.U.N. RUNNER」。「コインいっこいれ」、「あショックウェーブ」、「ひるいなきスタンランナーズ」など、畏怖すべきセンテンスが散らされていた。かの名作シミュレーター『HARD DRIVIN'』にも、かようなギャグが搭載されていたはずだ。

もしこの一連のメッセージがアタリゲームズのひるいなきゲームデザイナーによって作為的に作られたのだとしたら、俺、戦国時代の習わしとして(ウソ)、忠誠を誓うべくアタリゲームズの門前に馬をつなぐ。つなぐったらつなぐ。第子入りするのである。強くなければ生き残れないからである。また、努力せずには報われないからでもある。ターインカね。人様のお言葉で笑いを取ろうとしても駄目ですな。ギャフン。

強者たちを使ってひるいなきピット・ファイターになれ!!

『ピット・ファイター』に登場するキャラクターたちは、非常に個性豊かだ。動き、技、そしてその外見に人間味を感じてしまうほど、その性格付けがしっかりしている。ここでは、そんな個性豊かなキャラクターたちを一気に紹介する。キャラクターの特徴を知っておけば、ある程度は戦い抜けるはずだ。とくに、敵キャラクターたちの性格を覚えておけば実戦に役立つだろう。

悪の強者さんご紹介

ザ・エグゼクショナー

動きはそれほど速くないが、なかなかのパワーを持っている。敵の攻撃をよけてじっくりとスキをうかがって攻撃すれば必ず勝てる相手なのだ。

サウスサイド・ジム

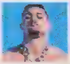
いまひとつ動きが悪いが、パンチを繰り出したときは要注意。なかなか鋭いパンチを持っている。パンチさえよければ攻撃のチャンスはいくらでもある。

エンジェル

非常に身軽で動きが速いため、なかなかダメージを与えられない。こいつを倒したときがチャンス。連続攻撃をして立ち上がれないようにすればよい。

CCライダー

パワー、スピードともに中くらいのものを持っている。調子に乗りやすい性格で、スキが多い。スキを突いてボッコボコに殴ってやっつけてしまおう。



チェアマン・エディー

パワフルで動きもよく、ダメージを与えにくい敵だ。こいつに体をつかまれると大ダメージを食らうことになる。動きが遅いという点が唯一の弱点だ。

ヘビー・メタル

す速い動きがポイントの敵。す速さに任せて攻撃してきて、スキを見つけると凶器攻撃に転ずる。こいつの動きに翻弄されなければ勝ち目があるぞ。

マッド・マイルス

非常にす速く、すぐに汚い戦いかたをする。こいつのパンチは弱いが、だからといって侮るとドヒーだ。つまり、ダーティーファイトが得意なのだ。

正義の強者さんご紹介

バズ

元プロレスラーでボディービルディングをしている。ビル工事ではない。野獣のような力強い攻撃を得意とするファイターだ。必殺技は殺人的体当たり（殺戮ボディースラム）なのだ。

殺戮ボディースラム

⬅敵が倒れたらボディースラムを御見舞い。連続すればかなりのダメージを与えることができる。

タイ

キックボクシングのチャンピオンで、ベテランのピット・ファイター。ベランダではない。パワフルなキックと殺人的攻撃本能を持つ。こいつの必殺技は殺人的ダブル跳び蹴り（致命的フライングダブルキック）だ。

致命的フライングダブルキック

⬅見ているだけでも痛そうなタイのフライングダブルキック。華麗に宙を舞うアジア的な技だ。

カト

とびとかげスタイルの空手の達人。瓦職人ではないというのに、たわけが。アンビリーバボーなスピードを持つ。必殺技は殺人的ドラゴンパンチ（必殺ドラゴンパンチ）だ。

必殺ドラゴンパンチ

⬅一気に敵の急所を突く必殺技、ドラゴンパンチ。見た目は地味だが、その破壊力は絶大なのだ。

Ⓟを見たらスグ取れ!!

でないと"YOU LOSE"だぞ

P印のアイテムがパワーアップアイテムだ。このアイテムを取ると、受けるダメージが半分になり攻撃力が倍になる。このゲームのパワーアップアイテムは敵も使用可能。だから、出現したらすぐに取らないと敵がパワーアップしてしまい、そうなったらあとはボコボコに殴られるだけだ。十分に注意だぞ。

Ⓟが出た

➡セクシィダイナマイトちゃんの足元にあるのがパワーアップアイテム。緑に光る渋いやつなのだ。

取った場合

⬆オラオラッ!!　破壊力２倍キ～ック!!　痛快である。

取られた場合

⬆やめてよ～ん。ダメージが２倍だよ～ん。痛いよ～ん。

ビデ通は連載100回を突破したが、メガパラは数えてないので何回連載したか全然わからない。これから数えるのも大変だし……。

MEGA PARADISE

ジノーグ

メサイヤ(NCS) 1月25日発売 6500円

これまでのシューティングゲームなんてカンタンでカンタンで、逆立ちしたまま足でクリアーできちゃうよーん、ピロピロ。というシューティングゲームマニアにメサイアからの挑戦状が叩きつけられたぞ。その名は『ジノーグ』。メサイヤの担当さんの「あー、別に最終面まで紹介してもいいですよー」(この言葉には「やれるものならやってみなさい」という自信が込められている、と思う)というセリフに、メガパラ取締役のかじピーは燃えた。幾多の試練を乗り越え、最終面まで進んだのだっ。えらいぞかじピー(上の大きな写真が最終面のボス)。でも、読者のみなさんには4面までしか紹介してあげないよーだ。ほほほ。

肝心のゲーム内容は、ファンタジー世界を舞台にした横スクロールシューティング。ただし、面や場所によっては斜めやタテにもスクロールする。また、「徹底的によけたほうが有利」とか、「徹底的に弾を撃ちまくったほうがよい」というように各面ごとにコツが必要なので、一筋縄にはいかないのだ。まさに通好みのゲームといえよう。

STORY

時は中世と近世の間。人間は科学の黎明に陶酔していた。数々の発明は人間の力を異常に増大させ、それとともに地には悪逆な野心が満ち、不穏な空気はさらなる野心をかきたてていった。

一方、人々の幻想、恐怖、迷信といった諸々の力を受けて勢力を伸ばしていた魔族たちも、科学の発展により合理的な精神が広まるとともに、じりじりと撤退を重ねていたが、人々の悪しき野心を糧に、最後の反撃を企てた。

そのとき、山中深くひっそりと暮らしていた善良な翼族の若者が立ち上がった。彼らは自らをも含めた魔族全体の終焉を知り、悪の精神の拡散を防ぐために最後の戦いを挑んだ。

ROUND 1

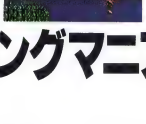
最初はわりとやさしいが、それはほんの最初だけである。高速な敵がそれこそ鬼のように襲ってきたりするのだ。

●ゲーム開始直後、ジイの顔形のモノが飛来。

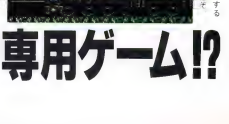
●火山から噴き出る炎は逃げできる。撃て撃て。

●「ようやくボスか？」と思ったらただの中ボスだ。本ボスは長い。

●通ろうとすると緑のキノコ群が発射されるぞ。



●水面からも敵が出現。敵数の弾をトリ合ってト



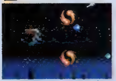
●指が痛くなるほどプレーするそようやくボスが出現するぞ。

シューティングマニア専用ゲーム!?

バリバリな魔法群だ

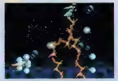
ノーマル弾だけではかなり弱めの主人公だが、スクロールを拾って魔法を会得するとそれなりに強くなる。その場に合った魔法を使え！

E エナジーボール



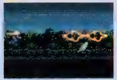
多方向発射弾。しかも敵の弾を吸いとってくれるのだ。

L ライトニングボルト



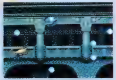
精霊が現われ、稲妻を発生する。広範囲に有効。

T サンダーボルト



稲妻を放射。敵を貫通しながらつき進むのだ。

G グランドアタック



上下の壁を這い進んでいく。地上物もイチコロ。

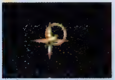
H マジックアロー

いわゆるホーミングミサイルと同じ、追尾弾。

O エレメンタル

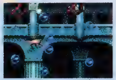
精霊が雷撃を行ない、敵の攻撃を遮蔽する。

S オーラシールド



身体からオーラを発生。バリアの役目を果たす。

W ワイルドファイアー

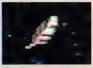


ノーマルショットの弾が巨大化し、命中率が上昇。

アイテム大集合

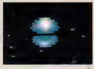
魔法のほかにもパワーアップの方法はある。いわずと知れたアイテムのことである。飛来するクリスタルを撃てば出現するぞ。

●ウイングブレード



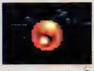
主人公の移動速度がアップする。あまり取りすぎると逆にツライ。

●パワーオーブ



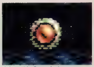
ノーマルショットの破壊力が増大。カタい敵もラクラク倒せるぞ。

●ワイドオーブ



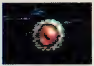
ノーマルショットの発射弾数が増加し、広範囲に発射できる。

●アンバージェム



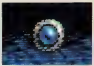
弾を前後に発射できるようになる。時と場所によっては有効。

●レッドジェム



前方に扇状に弾を発射できる。ゲーム開始時に装備しているジェム。

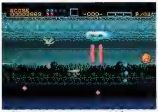
●ブルージェム



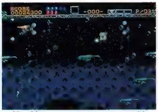
前方に集中して弾を発射。飛来物が多い場合はこれに限る!!

ROUND2

うす暗い森を抜け、そして川の中へと潜っていく。主人公は水陸両用らしいので酸素の心配はいらないが、突然押し寄せる魚の群れには要注意。高速泳法で突進してくるので少しの油断が命取りとなる。



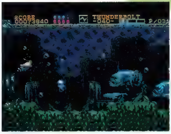
⬆怪しい雲が飛んできて、両目(？)からレーザーを発射する。ほかにも怪しい鳥などがパタパタ飛んでくる。



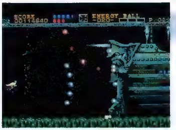
⬆川に潜ると、おなかをすかせた魚たちが寄ってくる。静止画だとたいしたことないが、実際は猛スピードなのだ。

⬆身体を前後に収縮させながら「なぜメガドラはこんなにスプライトが出るのだ」と怒りたくなるほど弾を撃つ。

メガドラの高性能が恨めしい！



⬅ロケットのようなものを飛ばしてくる敵もおるのだ。目を皿にして見極めよう



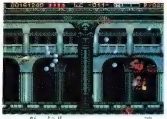
⬅この面のボスは『宇宙戦艦ヤマト』の沖田艦長みたいなヤツだ。だがしかし……

⬆沖田艦長(仮名)を倒すと、今度はゴリラみたいな顔したヤツが船を押し上げて、攻撃してくる。沈没船の船長の怨念である。

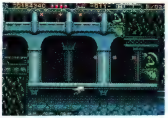
顔が怖いんだよー

ROUND3

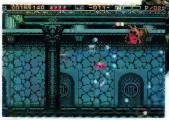
どこぞの古城を思わせる神秘的な背景。この面では斜めにスクロールする場所があり、階段状になった地面に置かれた、敵の発射する弾がまったくもって迷惑となる。敵の動きもより機敏だ。



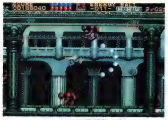
⬆この面を突破するには、ジェムの使い分けが必要となるであろう。



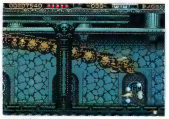
⬆問題の斜めスクロール。ほとんどの斜めスクロール地点にこいつらがいる。



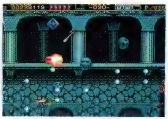
⬆十字架マークのついた棺桶からは、次々と敵が飛び出してくるのだ。



⬆カツアゲする不良高校生集団のようにまわりをとり囲む。こわーい。



⬆人面竜。画面外から襲ってくるため、どこによければよいのかわからない。



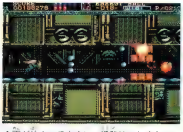
⬆音楽室に居ってある「アエイオウ」ポスターの原点が彼らだ。うそだ。

⬆怖い王様が炎のパイプをくわえて登場だ。さらに鼻の穴からも得体の知れない弾を吹き出すのだ。

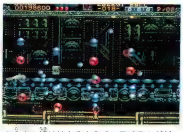
健康のため、ジョイスティックを使いましょう

ROUND4

この肉体製造工場は高速スクロール面。これまでの「撃って撃って撃ちまくる」パワープレーよりも、狭い通路をいかに要領よくかいくぐっていくか、という反射神経のほうが重要となる。もっともこの面まで来られた人なら相当の反射神経の持ち主だろうから心配はいらないと思うが。ところでここのボスはグログロ。ファンタジーというよりスプラッターだ。

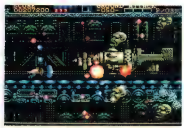


⬆面が始まってすぐに、通路はこれくらい狭くなってしまう。障害物を壊して進め。



⬆多少の情けはあるようで、アイテムがどっさりある部屋も用意してくれている。

⬆その後、道はふたてに分かれる。どちらを選ぼうが、難易度にそう大差はない。



⬆いくつかの頭部とともに登場する空中機関。頭に気をとられずに、本体を倒せ。

⬆数珠状になって、しかも弾もジャンジャン大放出。

⬆ヒャー、手首が落ちてくるー。わずかのすきまに駆け込んでかわいそう。

⬆工場長というボス。自分の身体も製造途中というのがちょっと情けない。心臓以外は撃っても効果ナシ。

ウヒャヒャ

さんさん30代はグロさん

あんたは、かつてゲームセンターで話題流行した『QIX』というゲームを知っているか？　もしかしたら最近の人々は、ゲームボーイ版のものしか知らないかもしれないが、いずれにせよ『QIX』を知っていれば話は早い。この『ヴォルフィード』は『QIX』を大幅にパワーアップしたゲームだからである。でかい敵がのさばるフィールドにちっちゃな自機で挑んでゆき、敵の攻撃をかいくぐりながら自分の陣地を増やしていく。という地味なかも関の深いゲームデザインに、メガドライブならではのビューテホーなグラフィックが加味されてなかなかの仕上がりだ。

ヴォルフィード

タイトー　1月25日発売　4900円

『ヴォルフィード』は、すでにアーケード版やPCエンジン版などで一般大衆に浸透しているが（推測）、メガドライブ版でも基本的なルールはまったく同じ。ゲームモードもAモード、Pモード、Qモードと、ちゃんと3つ用意してくれている。まったく心憎い配慮だ。感服だ。もっとも、AとかPとかといきなり書いたところで何のことだかわからないだろうがな。

では、世界で73番目に親切なこの私が、A、P、Qを説明してしんぜよう。AはアーケードP、PはPCエンジン、QはQIXの略なのだ。ようするに、タイムアップ時の処理や、登場する敵キャラクターの違いといった、細かいルールを変更することができるわけなのだ。

このようにして遊べ

基本ルールは「フィールドにラインを引いて囲み、自分の土地を増やしていく」だけ。だが、敵もさるもの。そう簡単にはいかないぞ。

囲め

▲自分の陣地になると、その部分が次の面の背景に変わってくのだっ!!

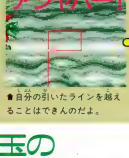
もっと囲め

▲どんどん囲んでいくと、画面はセピアカラーに染まっていく。ゴールは目前だ。

75パーセント囲め

▲そして、自分の陣地が75パーセントを越えると大爆発が起き、次の面に進める。

注意点



▲自分の引いたラインを越えることはできんのだよ。

▲だから、こうなっちゃったらもう表には出られないのよ。

理想図

◀ボス側の面積が小さくなるように囲むとおトクである。

◀みんなこれをめざしてた。これが最も美しいクリアーのしかたである。親切せよ。

親玉の多彩な動きに注目だ!!

各面ごとに異なる巨大キャラ＝親玉は、みなそれぞれ異なる動きをする。きっと芸会芸も達者だろう、などとノンキになってる場合じゃない。

◀親玉は「筋・息・動き」をするものが多い。動きを封じるには囲むしかない。

◀むすんでひらいて、弾を撃ってくると、眠ってしまいそうな親玉がゃんもいる。

MEGA GIGA TERRACE

メリークリスマース！　まったく、今年の夏は本当に暑いですなあ。東京サマーランドやとしまえんのプールも連日満員でロクに泳げないみたいだし、海水浴場にしても似たようなものらしい。こういうときは、発想を28度転換して山に登るというのも健康的でよいかもしれないぞ。ただし、今年はどの山でも記録的な積雪らしいので厚着していかないとこごえ死ぬかもしれない。気をつけよう。表でスズムシがミンミン鳴いている。来年も良い年でありますように。北半球と南半球を行ったり来たりしている人は、きっとこういう気分に違いない。でもちょっと違うかもしれない。この際、月と季節を世界的に統一してしまうというのはどうだろう。つまり日本が1月のときはオーストラリアは6月というふうに。でも、アラスカが1年中1月になるのでちょっとかわいそうだな。（上）

目標、99.9パーセント

おたより待ってます。でも、大重の私設ファンクラブになりそうな気もするなあ。

ゲームギアートルズ 2

写真提供：ポンカラー

上海Ⅱ

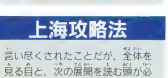
みなさんこんにちは。ぼくです。上海くんですよ。もう、いろいろな機種に移植されまくっちゃって、超メジャーになっちゃったぼくですが、このたび、めでたくもゲームギアにまで進出することができました。それも、バージョンアップした『上海Ⅱ』としてなんですよ。『Ⅱ』になったからといって、それで騒ったりするぼくではありません。ルールはいままでのとおりです。でも、オプションとして、新しいモードもいくつかつけてみたりしたので、どうぞよろしくね。

サン電子　発売中　3800円

名作パズルゲームがゲームギアでも登場なのだ

上海のルール

同じ絵柄どうしの自由牌（上に重なった牌がなく、かつ、左右のどちらかが空いている状態の牌）を2枚1組みにして取り除き、全部の牌を取り除くと面クリアーだ。



●いま選れる牌は、一萬のほかには東だけ

上海攻略法

言い尽くされたことだが、全体を見る目と、次の展開を読む頭が必要。目に濁いた同じ牌を、どんどん取り除いていくだけでは、いつまでたってもクリアーできないぞ。

●クリアーすると現われる、おなじみの祝

Ⅱだからして、6種類の配列があるのだよ〜ん

帝配列

●どう、中国では、百獣の王はライオンじゃないのだ。

蠍配列

●さそり。よくわからん。かも「下のほうが尻尾らしい。

猿配列

●さる。なぜこれが！　と聞いてみても仕方がない。

蛇配列

●へび。そう言われれば、そんな形をしておりますな。

豹配列

●ひょう。斑点だってこんな形はしてないけどなあ。

龍配列

●りゅう。上海の基本になっているのがこの形だ。

▼初心者にはHELP機能なのだ

どうしてもクリアーできない人のために、いろいろなお助けモードがあるのだ。

FIND 次に取ることのできるペアの牌が、青色で表示されるのだ。

BACK 取った牌を戻すことができる。スタート時まで戻ることもできるぞ。

PEEK 裏なっている上の牌を取り除き、下の牌を見ることができるのだ。

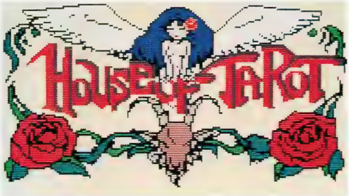
しかーし

●甘えていると、時間制限のあるモードや、対戦プレーでは勝てないぞ。

上海の達人となれ

●一段ずつ行なわれる配列。これを全部覚えておけば完璧だ（そんな奴いるか？）。

©1989 ACTIVISION
1990 SUN ELECTRONICS



タロットの館

日本では、占いというと人相や手相が有名だけど、ヨーロッパでは、占いといえばタロットカードなのだ。タロットカードは、トランプの前身であるという説もあるほど、由緒正しいものなんだぞ。みんなには馴染みがうすいかもしれないけど、『ドラクエⅣ』のミネアも、銀のタロットというアイテムを使っていたよね。とにかく、よく当たると評判の占いなのだ。さあチャレンジしてみよう。

セガ　1月26日発売　3500円　ETC

キミの未来がバッチリと占えるのだ！

タロット占いとは？

エジプトに起源を持ち、おもに、大アルカナと呼ばれる22枚のカードによって未来を占う。ヨーロッパの人々には深く浸透している。

⬅この形は、ヘキサグラムと呼ばれるものだ。

➡世界。22あるカードのなかで、もっとも強い力を持つといわれる。

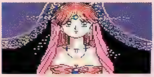
気を集中させるのだ！

タロット占いでは、同じ質問を続けてすることは、占いの効果をなくすので良くないとされているのだ。集中力も続かないしね。

⬅同じことを占おうとすると、嫌がるのだ。

３人の一流占い師がいるぞ！

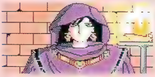
➡もし、恋がかなわないという占いが出たら、恋人になってもらおう。



恋愛や異性について
ナナ

気になる異性の性格や、過去、現在の状況を教えてくれる。当然、ふたりの未来や、周囲の人の反応なども占ってくれるぞ。また、恋をかなえるための、ツキを呼ぶグッズやおまじないなども示してくれるのだ。恋のキューピットだね。

➡ちょっと大人の風格を持った女性。占いがよく当たりそうだ。



成績や仕事について
レジナ

まず、キミの性格や、過去、現在の状況を占ってくれる。そして、それをもとにして、近い未来に起こることや、適性にあった仕事を紹介してくれるのだ。学校の成績を上げるためのアドバイスなんかもしてくれるお姉さんなのだ。

➡外見からするとただのじいさんだが、じつは大占い師かもね。

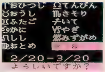
未来一般について
ルド

過去から始まって、現在をへて未来へとつながる、キミの運勢についていろいろと占ってくれる。恋の悩みも、成績の悩みもないという幸せな人は、このおじいさんに占ってもらうといい。意外と悩みのタネを提供してくれるかも。

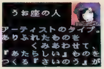
たとえば仕事の悩みなら‥‥

こんちゃ。犬重です。ボク最近、いまのお仕事が自分に向いているかどうか自信がなくなったの。

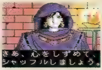
➡レジナさんに占ってもらおう。



➡ボク、じつはうお座だったの。

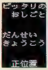


⬅ありがと。お世辞でも嬉しいなあ。

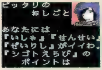


⬅これならボクのヒレでもできるよ。

⬅問題のお仕事について。ドキドキ。



⬅なんか良さそうなカードだなあ。



⬅ふうん。ボク、医者になろうかな。

はみだし ギアートルズ

こんにゃ。犬重先輩の口調に影響されてしまった美崎です。なんと、ボクはゲームボーイ通信に加え、ギアートルズのスタッフでもあるのだ。ハンディーマシンのことならまかせてくれよな。というわけで『上海Ⅱ』ね。このゲームを1画面に収めたっていうのはすごいんだけど、いかんせん、牌が見にくいんだよね。特に花牌がねぇ……。それから『タロットの館』！　なぜ変な結果ばかりでるんだっ！　頭にきて、つい何回もやっちまうぜ。　（美崎）

禁断の秘技！

KIN DAN NO HI GI !

図書券 5000円
ファミ通チケット 2900ガバス

SFC スーパーマリオワールド ©任天堂

たった2回でマリオが99人に増えるのだ！

東京都　笹沼智則（会員番号902609）

バニラドームのコース5

■バニラドームの頂上にあるコースだ。さあ目標99人！

ここに隠れている

■ゴール近くのブラックパックンが群生しているところ。

スイッチを食べる

■ここに銀色のPスイッチが隠れている。注意して取ろう。

ときどき吐き出しながら

■ときどき吐き出さないと、ヨッシーが飲み込んじゃうぞ。

ここまで運ぶ

■左にはパタパタがたくさんいる。ここでスイッチを使う。

スイッチを踏むと

■スイッチを踏むと、敵キャラ全部が銀コインに変身！

コインがわんさか

■最初は点数が増えるだけなんだけど、8枚以上からが…。

どんどん増えるぞ

■見てくれ感謝感謝感謝ありがとうだぜ！3UPの嵐、もう

2回試せば99人！

■これを2回繰り返せば、あっという間に99人になるぞ。

なんと、たった2回試すだけで、マリオが99人に増えてしまう秘技を発見したぞ。場所はバニラドームのコース5。けっこう序盤だから、行ったことのある人は多いはずだ。このコースのゴール付近に、銀色のスイッチブロックが隠れているブロックがある。このアイテムは、敵を銀コインに変えてしまうのだ。これをパタパタの大群がいるところで使えば、一挙に何十枚の銀コインが登場！そうしたら、どんどんこの銀コインを取っていこう。最初は点数が増えるだけなんだけど、8枚以上取ると1枚で3UPできるようになるのだ。でも、時間切れになると、コインがノコノコにもどっちゃうから注意しよう。

図書券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

SFC スーパーマリオワールド ©任天堂

便利なヨッシー

東京都　神崎宏美（会員番号902610）

ヨッシーで運んで

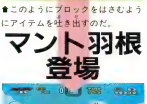
▲どんなアイテムでもいいから、ヨッシーに飲み込ませて運ぼう。

まず、ヨッシーにアイテムを食べさせる。そのままアイテムが出るブロックのところに行く。そこでアイテムとヨッシーが、ブロックをはさむように、アイテムを吐き出す。もう一度そのアイテムを食べさせれば、ブロックのアイテムもいっしょに取れるぞ。

スイッチを食べれば

▲このようにブロックをはさむようにアイテムを吐き出すのだ。

マント羽根登場



▲そのアイテムをもう一度飲み込めば、ブロックのアイテムも取れるぞ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

SFC F-ZERO ©任天堂

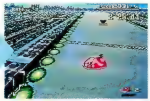
私待ってます

大阪府　木村誠三（会員番号902611）

うしろむきで待機

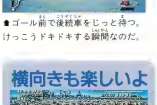
▲ゴール前で後続車をじっと待つ。けっこうドキドキする瞬間なのだ。

ちょっとヘンなの



▲後続車に弾かれてゴールインすると、ヘンな走行ラインを取るぞ。

横向きも楽しいよ



▲横向きで当てられたときも変なカンジ、弱めもまたしかりなのだ。

もう1位なんて余裕で取れる。しかも、めだったがり屋というキミにオススメなのが、この秘技。ゴールする直前に、マシンを止めて進行方向と反対向きにして待機する。ここで、後続車に弾かれてゴールすると、マシンがヘンな動きをする。けっこう笑えるぞ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2150ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

チャオズがいればもう大丈夫なのだ！

和歌山県　小川洋二（会員番号902612）

普通のダメージはこれ

▲秘技を使わない状態では、これぐらいしかダメージを与えられない。

ここでチャオズを選ぶ

▲一見役立たずのチャオズだが、じつはコイツが頼りになるんだぞ。ホント。

必殺技の超能力だ！

▲戦闘中にチャオズの必殺技、超能力を何回もバシバシ使うのだ。バシバシ。

すると与えるダメージが

▲何回も相手に超能力を使っていると、与えるダメージがだんだん大きくなる

どんどん増えるぞ

▲どうしても普通の4倍のダメージを与えるまでになったぞ。

どんな相手でも楽勝

▲この秘技があれば、ベジータ相手でも楽勝なのだ。

悟空やピッコロに比べると、どうしても実力的に見劣りするチャオズ。しかし、このチャオズがとんでもない秘技を隠し持っていたのだ。戦闘になったら、チャオズの必殺技の超能力を相手にかけてみよう。この必殺技は、本来は相手を金縛りにして動けなくするもの。しかし、動けなくなった相手に連続で超能力をかけていくと、不思議なことに、こちらが攻撃したときのダメージが、だんだん大きくなっていくのだ。これでベジータにも楽勝だぜ。

秘技満載のファミコン通信4号は2月8日(第2金曜日)発売です

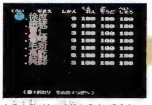
図書券 3000円
ファミ通チケット 2100ガバス

FC 三國志Ⅱ ©光榮

戦争はおまかせ

神奈川県　橋本健一　（会員番号902613）

兵を与えて



⬆兵士数100の武将が7人。できれば訓練度と武装度も上げておこう。

ひとつの国に兵士数100の武将を7人以上置き、委任して攻め込む国を指定しておく。これだけで、どんな強国が相手であろうと、必ず戦争に勝つことができるのだ。武将の武力が低くたって、ゼンゼン平気だぞ。ただし、HEX戦を見ない設定にしておくこと。

委任せよ

⬆その国を委任し、攻め込む国を指定。あとは放っておけばよいのだ。

なぜか楽勝

⬆兵力差も、武将の武力も関係ナシ。必ず戦争に勝つことができるのだ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

FC 三國志Ⅱ ©光榮

ほうびは禁物？

兵庫県　田中慎二　（会員番号902614）

すごい忠誠度

⬆シナリオ2の7国。ひとりだけすごい忠誠度の武将がいるぞ。

シナリオ2で、袁紹の治める7国の様子を、よーく見てみよう。この国のある武将は、袁紹に対して飛び抜けた忠誠心を持っていることがわかるね。ところがその武将にほうびを与えてみると、なぜか忠誠度は上がらず、人並み（？）まで下がってしまうのだ。

ほうびを与えると？

⬆後にほうびを与えるとどうなるか試しにやってみよう。

⬆ほうびを与えたはずなのに、なぜか忠誠度は下がってしまった！

図書券 2000円
ファミ通チケット 2000ガバス

FC 三國志Ⅱ ©光榮

寿命なんかもう怖くない

兵庫県　大橋友和　（会員番号902385）

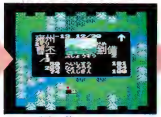
黄忠に凶兆が

⬆1月、黄忠に凶兆が現われてしまった。まだ死なせたくはないが……。

12月に戦争

⬆その年の12月になったら、黄忠を敵国へ攻め込ませよう。

長びかせて



⬆わざと戦争を長びかせ、12月30日までねばりにねばるのだ。

戦場で年越し

⬆うまく長期戦に持ち込んだぞ。戦場で正月を迎えるってワケだ。

死んじゃうぞ

⬆そのままでは、次の年の1月に寿命がきてしまう。

1月になって武将に凶兆が現われると、次の年がきたとたん、その武将は死んでしまう。だがあきらめるな。寿命を延ばす方法が発見されたのだ。まず、凶兆が現われた武将を、その年の12月に他国へ攻め込ませる。そしてうまく戦いを長びかせ、長期戦に持ち込もう。戦場で年を越せば、また1年間生きられるぞ。くり返せば、長寿中国一も夢じゃないかも？

しっかり生きてる

⬆凶兆があったにもかかわらず、ちゃんと生きてるぞ。

秘技満載のファミコン通信4号は2月8日(第2金曜日)発売です

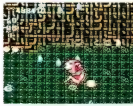
図書券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

FC ガンナック ©トンキンハウス

最後の敵が踊る？

東京都　倉友敦史　（会員番号902615）

ここまできたら



⬆この胎児のようなボスと戦い……。

8面で、最後の敵の前に登場する、胎児のようなボス。こいつを倒すと同時に自機を全滅させると、変わったことが起こるぞ。〝GAME OVER〟と表示されているのに最後の敵が現われ、コンティニュー画面に戻らないまま、永久にひとりで動き続けるのだ。

死ぬと同時に

⬆残機数0の状態で、相手を倒すと同時に自分もやられるのだ。

えんえんと続く……

⬆すると次に出てくる最後のボスが、ひとりで永遠に踊り続けるぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

FC サンリオカーニバル ©キャラクターソフト

これはムズイ！

東京都　武蔵正美　（会員番号902616）

タイトル画面から

⬆ここでA、Bボタンを押したまま、ゲームをスタートさせるのだ。

コントローラーⅡのA、Bボタンを押したまま、モードを選択する

タイトル画面でコントローラーⅡのA、Bボタンを押したまま、ゲームを始めてみよう。すると、各モードの難度が高くなっているのだ。たとえば、〝ステージをクリアー〟モードは、レベル7以上から始まるといったカンジ。腕に自信のある人は挑戦してみて。

ちょいと難しい

⬆消し残ったブロックが下に落ちない。これをクリアーするのは大変だ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

PC キックボール ©メサイヤ

ふたりだけの秘密プレー？

三重県　井上憲一　（会員番号902617）

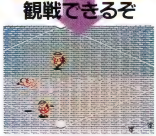
2PLAYERでチームを決めるとき

セレクトボタンを押しながらランボタンでチームを決定する

✚ボタンの上とⅡボタンを押しながらランボタンでチームを決定する

セレクトボタンを押しながら✚ボタンでチームを選ぶ

観戦できるぞ



⬆選んだキャラが、勝手に試合を始めるぞ。ウオッチモードってやつね。

裏チームが使える

⬆いつもとは、キャラの色が違うでしょ？　パワーもすごいのだ。

同じチームで対戦

⬆同じキャラを使って対戦できちゃう。勝負を決めるのはおたがいの実力だぜ。

〝2PLAYER〟モードがさらに楽しくなっちゃうコマンドが、なんと3種類も発見されたぞ。さっそく順々に説明しよう。

まずひとつ目は、観戦モード。プレーヤーが選んだチーム同士が、勝手に試合をしてくれるのだ。どっちが勝つか、当てっこするのも楽しいかもね。次は裏チーム。試合を始めると、選手の色が変わっているぞ。能力がどんなふうにアップされてるのかは、キミたちで確認してね。そして最後に、同チーム対戦。これだとおたがいの戦力が同じなので、あとはプレーヤーの実力の勝負ってことになるね。

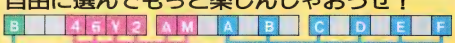
図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

PC ナグザットスタジアム ©ナグザット

パスワードをいじって遊んじゃえ！

大分県　荒田直樹　（会員番号902618）

自由に選んでもっと楽しんじゃおうぜ！



ここで試合数を決定する。Bの10試合からNの130試合まで、13種類から選ぼう。

この6ヵ所で参加チームが決まる。文字とチームの対応は、下の表でパッチリわかるぞ。

チームのフランチャイズ、AとEがDM球場、BとFがJG、CとGはKS、DとHならSBだ。

豪華なペナントトレース

●左の例でそのまま始めると、こんな組み合わせになる。空白は全部Aでいいよ。

チーム	パスワード COM	パスワード MAN
G	A	B
C	C	D
D	E	F
S	G	H
T	I	J
W	K	L
N	Y	Z
A	2	3

チーム	パスワード COM	パスワード MAN
BU	M	N
B	O	P
L	Q	R
H	S	T
F	U	V
O	W	X
X	4	5
Y	6	7

ペナントレースモードでの、パスワードのヒミツが解明されたぞ。これで隠れチームのNやAを参加させたり、同じチームをいくつも並べてみたりといった、ちょっとフツーじゃない遊び方ができちゃうのだ。上の例をよく見て、オリジナルなペナントレースを開催しようぜ！

試合数はパスワードの1番目、参加チームは同じく4～9番目で決まる。入力する文字とチームの関係は、左の表で調べよう。シーズン途中のパスワードでも、チームを変更することができるぞ。ちなみにフランチャイズは試合前にでも変えられるけど、参考までにね。

図書券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

PC ダイ・ハード ©パック・イン・ビデオ

無限コンティニュー

新潟県　轟　智則　（会員番号902619）

Iボタンを押しながら

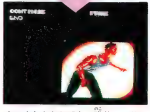
●Iボタンを押しながらスタートだ。

おっこれは？

●"CONTINUE FREE"と表示されれば大成功。さあプレー再開だ。

やられてもやられても、何度でも、その面をやり直せる。そんなウレシイ秘技を紹介しよう。やり方は、タイトル画面で、Iボタンを押しながらランボタンを押すだけ。すると"CONTINUE FREE"と表示され、コンティニュー回数が無限になっちゃうのだ。

何回も生き返る



●いくらやられても、残りコンティニュー回数は無限。不死身なのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

PC F1サーカス ©ニチブツ

このタイヤはヨイ

香川県　浜岡正樹　（会員番号902620）

予選の3周目でピットへ

●予選の3周目でBタイヤにしよう。

レース前のセッティングで

●ここで今度はQタイヤにチェンジ。これでスーパータイヤの完成。

まず、予選3周目にピットインし、グリップは低い而久力のあるBタイヤにチェンジする。そして、レース前のセッティングで、今度はQタイヤにチェンジしよう。少しめんどうだけど、この方法でグリップが高く、耐久力のあるタイヤを使うことができる。

これはイカス

●グリップも抜群で、どんなに乱暴に運転しても大丈夫。コイツはいいぞ。

秘技満載のファミコン通信4号は2月8日(第2金曜日)発売です

図書券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

PC 暗黒伝説 ©ビクター音産

クレジット大増加

山形県　山下和典（会員番号902621）

ゲームオーバー表示中に

▲画面には、空しくゲームオーバーの文字が。ここでコマンド入力だ！

Ⅱボタン、ランボタンを押しながら、✚ボタンの左を連打する

後半に進むと、なかなか手ごたえのあるこのゲーム。クレジットも5だけじゃとても足りないのだ。でも、ゲームオーバーの文字をボンヤリ見てちゃだめ。すかさずこのコマンドを入力しよう。もう、クレジットが気持ちいいくらいドドンン増えていくぞ。

増える増える

▲あとはキミの連射の腕次第。うまくいけばクレジット99も夢じゃない。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ヴァリスⅡ ©日本テレネット

3頭身で登場

宮城県　麻生知美（会員番号902622）

オープニングデモで

▲この画面になったらランボタン！

オープニングデモで、グラメスが裏切り者を処刑したあとの画面で、タイミングよくランボタンを押してみよう。すると、コミカルタッチの優子たちが、おもしろおかしくストーリー紹介してくれるぞ。もうこれが、セリフからなにから爆笑もん。必見だぞ。

マルレコレは？

▲3頭身の優子たちが繰り広げる、ストーリー紹介が続くのだ。

とってもおかしいのだ

▲いったいこの音楽の意味は何だ？馬車に4人乗れるとなんなんだー！

図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

MD グラナダ ©ウルフチーム

イージーモード登場！

宮城県　小山　寛（会員番号902623）

オプションでCを10回

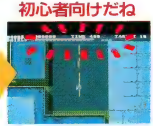
▲オプション画面で、Cボタンを10回押すのだ。とにかく押すのだ。

イージーモードがあるぞ

▲ゲームレベルを選んでみると、新たに"EASY"が加わっているぞ。

まず、オプション画面でCボタンを10回押すのだ。そして、ゲームレベルを選んでみる。すると、イージーモードで遊ぶことができるぞ。このイージーモード、制限時間が100秒も加算されているし、シールドの量も増えている。初心者にオススメですな。

初心者向けだね



▲タイムは100も増えてるし、シールドの幅も長くなってる。これは簡単。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

MD シャドー・ダンサー ©セガ

プラクティスモード

茨城県　広瀬義之（会員番号902624）

タイトル画面でコマンドを入力

Aボタン
Bボタン
Cボタンを
すべて押しながら
スタートボタンを押す

"STAGE PRACTICE"という、隠れモードが発見されたぞ。好きなラウンドと難易度を選び、いくらでも練習することができるのだ。ただし普通のラウンドセレクトと違って、選んだ面をクリアーしても、次の面には進めないよ。

練習できるぞ

▲選べるのはラウンド5－1まで。最後のボスとは戦えないのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

GB ロードスター ©トンキンハウス

ネームチェンジでいろいろ楽しい

大阪府　米田啓二　（会員番号902625）

TAROU Y

●名前をTAROUにし、カーソルをYに合わせる。そしてコマンド入力だ。

セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押しENDを選んでゲームを始める

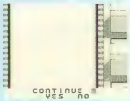
コースセレクト

●Bボタンで好きなコースを選べるようになるぞ。こりゃスゴイや。

レースモードで、選手の名前を"TAROU"に変更。そしてカーソルを"Y"に合わせて、コマンドを入力しよう。コースが自由に選べるぞ。他にも4種類の名前があって、それぞれスゴイことができるのだ。

HANAKO J

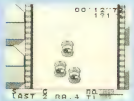
無限コンティニュー



★何度リタイヤしても、ゲームオーバーになることはないぞ。

YUUTA T

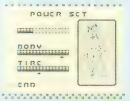
いつも191キロ



★ぶつかってもスピードは落ちず、つねに191キロで走っていられるのだ。

RYUITI O

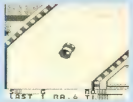
ボーナス満タン



★レース前に、ボディーとタイヤのポイントを最高値にできる。

MIYUKI M

矢印がない



★コーナーを知らせる矢印がないので、チョット難しい。

図書券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

GB アレサ ©やのまん

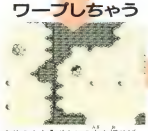
便利なワープポイント

静岡県　佐藤　剛　（会員番号902626）

この場所で

★ハロハロの町の南東、フキの門の壁にピッタリくっついて立つ。

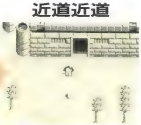
ワープしちゃう



★そのまま✚ボタンの右を押せば、海の向こうにひとっ飛びだ。

ハロハロの町から南東に進むと、フキの門からつながっている壁がある。写真のように、この壁にくっついて立ち、✚ボタンの右を押そう。ピョーンと首がして、海の向こう側にワープできるぞ。これで、フキの門を通らなくともほかの地方に行けちゃうのだ。

近道近道



★マブーテの地下牢にもすぐに行けるぞ。とっても便利なのだ。

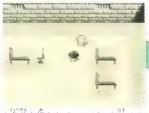
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

GB アレサ ©やのまん

いきなりレベル100!

宮城県　櫻井友和　（会員番号902627）

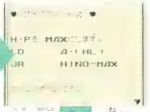
シビルを助け



★条件を満たして、シビルを助ける。

ある条件を満たしてシビルを助けると、テスタメントというアイテムが手に入る。これを使うと、パーティー全員のレベルが100になってしまうぞ！　ただし、手に入れるための条件はかなりキビシイ。ほとんど、偶然に頼るしかないんじゃないかな？

隠れアイテムだ



★部屋の壁下にゾッピーが現われ、テスタメントというアイテムをくれる。

使うとレベル100!

★使うとレベル100！　後で仲間になるキャラのレベルも100になるぞ。

KIN DAN NO HIGI 禁断の秘技 大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。金色に輝くガバスをどーんと集めるには、この禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道なのだ。

キミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券(1000円〜10000円分)とファミ通チケット(500ガバス〜5000ガバス)がもらえてしまうのだ。さらに、まだファミ通会員証を持っていないキミには、会員番号を登録した会員証もプレゼントされる。

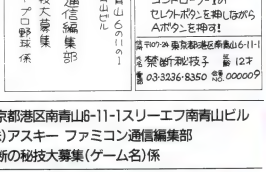
会員証に登録された会員番号は、世界中でたったひとつ！　キミだけのものだ。すでに会員証を持っているキミは、応募のはがきに自分の会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、ほかの雑誌に載っていないモノ、ファミコン本体やソフトを壊すおそれのないモノ、そして、キミ自身が見つけたモノに限る。

これだっ!!　という技が見つかったら、すぐに下のはがきの書き方をよく読んで、急いで送ってくれ。

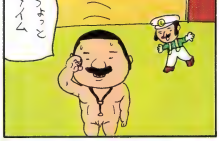
はがきの書き方！

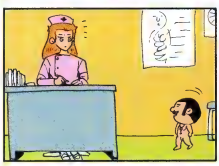
はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持ってる人は会員番号を書き、持っていない人は会員番号を記入するところに"なし"と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして会員証を送るよ。



あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集(ゲーム名)係





はまり道

吉田戦車

MSX magazine

2月号絶賛発売中
特別定価 550円

MSX turbo RのPCM音源を使ったサンプリングキーボードや、BASICの拡張命令で使えるおしゃべりプログラムなど、PCMをめいっぱい楽しむためのツールを紹介するぞ。

特集　PCMツールセレクション

LOGiN

'91新春パソコン業界座談会で明日を占う

1、2合併号絶賛発売中　特別定価590円

NEW'S CLUB

GOODS SPORTS
CD LEISURE
VIDEO EAT
MOVIE GIRLS
BOOKS ITEMS
EVENT GAMES
CONCERT PRESENTS

GOODS

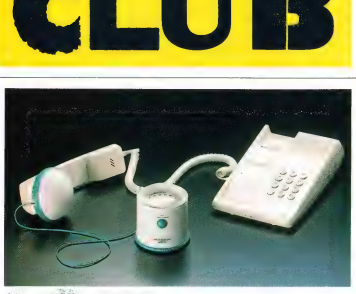
キミには、お気に入りのキャラクターグッズってある？　今回ご紹介のグッズのなかで、世界中の人たちから、老若男女を問わず愛されているのがミッキーマウスだ。

某アミューズメント施設なんてミッキーちゃんひとりの人気で持っているようなもの。なーんて言ったら怒られるかなあ。とにかく、ファンにとっては、好きなキャラクターのグッズって、何でも集めてしまいたいものなんだよね。

編集部にも、ミッキーフリークがいるんだな。昨年末に発売されたメガドライブの『アイ ラブ ミッキーマウス　ふしぎのお城大冒険』。ソフトの発売日に徹夜明けの赤い目で買いに行ったデザイナーさんとかね。あのチョット難しめのゲームを早々とクリアー。しまいには、英語のメッセージでプレーしたいっ！　ってわけで、秋葉原でジェネシス版の『ミッキーマウス』を探すシマツだもん。困ったもんだよね。ホントに。

ネズミのミッキーだけ、人気があるのは許せない！　というわけでもないけど、ネコのフィリックスやイヌのスヌーピーなんかも、海外のコミックの人気キャラクターだよね。こんな、かわいらしい電卓があったら、苦手の数学も楽しくなる？

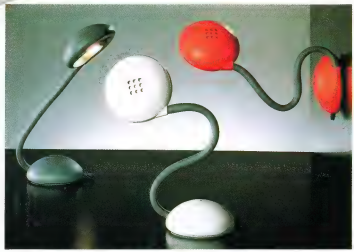
海外の人気キャラクターが、ミッキーやフィリックスなら、日本が世界に誇るキャラクターだってもちろんあるぞっ。その名もズバリ『ウルトラマン』だーっ!! 初代ウルトラマンから最新のウルトラマングレートまで、20年以上にもわたって地球の平和を守ってくれるウルトラマン。そのキャラクターグッズの数は、ものすごいぞ。正義の味方だけでなく、悪い宇宙人や凶暴な怪獣に人気が集まるのも、『ウルトラマン』の特徴だ。ウルトラ



⬆ちょこっと電話にセットするだけで、複数対応数、複数対個人での通話が可能になるのだっ！　●聞いてTe² 3800円
デザインワークス　☎03・3485・3211

⬅スリムかつシンプルで、使いやすい電動消しゴムなのだ。間違いは、すぐく消してしまおう。　●三菱電動消しゴム
3500円　三菱電機　☎03・3218・2333

⬅⬆自分の前世を当てっこするゲームなのだ。プレーヤーの前世には、歴史上の人物や無名の人が用意されているほかに動植物なんかもあったりして、なかなか笑える。　●あなたの前世なんですか？
1300円　ヨネザワ
☎03・3861・6361



⬆アームが自由自在に曲がっちゃう。その上、壁にもくっついてしまうから、いろんな使い方ができるライトだ。　● Pog・ZM-004　3980円　山田照明　☎03・3253・5161

ゅう風呂〟なんて、ただの入浴剤なのに(メーカーさん、ごめんなさい)パッケージが、エレキングやバルタン星人になっただけでほしくなってしまう。ほんとに、キャラクターの魅力ってすごいよね。俗にいうマニアの人たちが、モノを集める気持ちも、チョッピリ理解できるなあ。

キャラクターグッズなんて、集める気もしないっていう硬派なキミには、とってもたのしいカードゲームをオススメしてしまおう。〝あなたの前世なんですか？〟どうだい。なかなかインパクトのあるネーミングでしょ。ミッキーちゃんをかわいいと思わないキミの前世は、きっと猫かなんかだったんじゃないかな。この世の生物は、すべて輪廻の輪のなかに存在するんだって。丹波哲郎先生じゃないけど、あなたの前世が見えるっ！大人数でワイワイガヤガヤやりながら遊んでね。

ひとりで遊ぶのが好きなキミには、ラジコンヘリがいいんじゃないかな。ビデオを見ながら簡単に操縦が覚えられるぞ。ちょっと値段がお高いけれど、お年玉をガッポリもらったキミなら余裕だね？

■みんなに愛されている人気者。スヌーピーとフィリックスのどっちもかわいい電卓だ。●スヌーピー／フィリックス 各2千円 シチズン時計 ☎03・3842・1231

■92時間で組み立て完了。あとは、付属のビデオを見て練習すればよい。初心者でも手軽に空飛ぶラジコンが、操縦できるってわけ。●EPコンセプト・フタバフルセット 110000円 京南 ☎0462・29・4115

■携帯用ゲーム機には、欠かせない乾電池。どうせ使うなら楽しいデザインがいいね。ミニーもほしいぞ。●ネオハイトップ乾電池 ミッキーマウス 70円～140円 ●アルカリ乾電池ミッキーマウス 150円 松下電池工業 ☎06・991・1141

■アメリカのパソコンから、ゲームボーイやファミコンにも移植されたパズルゲーム〝石道〟。このボードゲーム版なら、6人まで同時に遊べるぞ。マス目に12個の駒を置いていく、単純だけど奥の深いゲームなのだ。●石道 3980円 HIRO ☎03・3737・0301

■寒い冬の夜は、あったかいオフロに入って寝るのがイチバン！●かいじゅう風呂 各190円 バンダイ ☎03・3847・5101

CD

プリンセス・プリンセス
PRINCESS PRINCESS

　プリンセス・プリンセスのニューアルバムが発売されたぞ！　彼女たちの５枚目のフルアルバムなのだ。タイトルは、そのものズバリ『PRINCESS PRINCESS』。
　今までのアルバム同様、メンバー全員が作詞作曲に参加して制作された。しかし今度のアルバムは、ひと味ちがうぞ。今まで以上にメンバー５人５様の個性が強調されているのだ。フルオーケストラを導入したり、アレンジやミキシングにも新しい試みがなされている。
　プリプリファンならずとも、絶対に聴き逃すことのできない一枚だ。全11曲を聴きまくってほしい。

●CBSソニー
発売中/2800円込

ジョン・ファーナム
チェイン・リアクション

オーストラリアの国民的シンガーで、元リトル・リバー・バンドのボーカリスト、ジョン・ファーナムの新作が登場だ。人口1700万人の国で100万枚を売った前々作の記録を破りそうなＣＤだ。地球の未来を暗示する全12曲。

●BMGビクター
１月21日発売/3000円込

ファイヤー・クラッカーズ
永遠にBoys&Girls

ファミコン情報テレビ番組『スーパーマリオクラブ』。見ている人には、もうおなじみ。レギュラー出演のとてもカワイイ５人組、ファイヤー・クラッカーズのデビューシングルが発売になったぞ。番組のテーマ曲なのだ。マリオのステッカーのオマケ付きだよ。

●キティレコード
発売中/937円込

平松愛理
MY DEAR

本格的な実力を持つ平松愛理の１年ぶりのサードアルバム。ウッチャンナンチャンのテレビ番組でおなじみの『素敵なルネッサンス』も収録。全11曲は、すべて彼女の作詞作曲だ。聴いた後、心に何かが残る、そんなＣＤ。

●ポニーキャニオン
発売中/2800円込

大瀧詠一ほか
CDカレンダー

人気イラストレーター安西水丸のイラストがカレンダーになった。１月から12月まで、毎月ジャケットを替えて楽しめるぞ。音のほうは、大瀧詠一や細野晴臣といった一流アーティストが担当。季節に合った曲がいっぱいだ。

●キングレコード
発売中/2800円込

FLYING KIDS
新しき魂の光と道

残念ながら番組のほうは終了してしまったけど、初代グランド・イカ天キングのFLY ING KIDSは絶好調。ライブでおなじみの曲を立て続けにシングル化した後は、８ヵ月ぶりのニューアルバムでトドメを刺してしまうのだ。

●ビクター音楽産業
発売中/3000円込

ピンク・レディー
PINK LADY

復活したピンク・レディーのリミックス版CDだ。『サウスポー』や『ＵＦＯ』といった懐かしの５曲が、英語で歌われていたりするぞ。オススメは、シングル12曲のメドレー。とってもノリがよくて、おもわず口ずさんでしまう。

●ビクター音楽産業
発売中/1870円込

VIDEO

　今回のイチ押しビデオは、懐かしのアニメーション『チキチキマシン猛レース』。
　日本初放映は、なんと昭和45年。３本立ての30分番組だった。１号車ガンセキオープンのタメゴローとトンチキ。５号車プッシーキャットのクルミちゃん。７号車ギャングセブンのヒゲトラとその一味。そして、おなじみ00号車は、ブラック魔王とケンケンのコンビ。とても楽しいキャラクターたち11台が繰り広げる爆笑アニメなのだ。

チキチキマシン猛レース

ブラック大魔王とケンケンの名コンビや、ユニークなキャラクターたちが、それぞれのマシンを駆って大レース。ケンケンの「シッシシッシッ」笑い声が懐かしいぞ。５話収録。

●日本コロムビア
VHSのみ/50分
発売中/4800円込

THEミステリーサークル

イギリスの農村地帯で多発する〝ミステリーサークル〟。田畑の麦などが円形を基本とする様々な形になぎ倒されるのだ。この謎にＳＦ作家アーサー・Ｃ・クラークが迫ってしまう。

●パック・イン・ビデオ
VHSのみ/80分
発売中/12381円込

ラッキィ池田の振付仮面

シュワルツェネッガーのやかん体操でおなじみ、天下の天才振り付け師ラッキィ池田がスーパーポップヒーローに大変身。テレビでは放送できないアブナイ振り付けが満載なのだ。

●ポニーキャニオン
VHSのみ/60分
発売中/10094円込

MOVIE

いよいよ本場モノが上陸してしまうのだっ!!『ミュータント・タートルズ』の激カメ度!

話題だけが先行していた『ミュータント・タートルズ』が、この春いよいよ公開される。アメリカでは大ブームを巻き起こし、「アメリカの子供たちのほとんどはカメになってしまった」と云われたほどの大ヒットを記録したオバケ映画なのだ。

犯罪都市ニューヨークでは、フット一団と呼ばれる強盗組織が暗躍していた。ある日、フット一団の正体をつかもうと取材をしていたテレビの人気キャスター、エイプリルは、逆にフット一団に襲われてしまう。危機一髪、そこへ登場したのは、なんと人間と同じくらいの大きさのカメとネズミ。しかも彼らは人間の言葉までしゃべってしまうではないか！じつは、彼らこそが正義の味方のカメ忍者、ミュータント・タートルズだったのだっ！

ってわけで、荒唐無稽な突然変異ムチアクション映画なんだな、これが。写真を見てもらえばわかるように、タートルズのみなさんは、ぬいぐるみでできている。まあ、やっぱり少しばかり子供じみた印象はぬぐえないけど、こいつらが動く動くの、戦う戦うので、じつに人間くさい。表情ひとつとっても、ヘタな大根役者よりは、ずっとマシだったりするのだ。

それもそのはず、このキャラクターを作り出したのは、セサミ・ストリートでおなじみのジム・ヘンソン。愛らしいカメたちの動きを見るだけでも、お金をはらう価値アリ、のオススメ映画なのだ。ぜひどーぞ。

●東宝東和配給/2月上旬公開

『メンフィス・ベル』は涙、涙の空飛ぶ青春モノ

美形男性スターが10人も登場しちゃうという、ちょい女の子向けの青春映画だけど、男の子が観ても十分感動しちゃうので紹介するのだ。『メンフィス・ベル』だ。

第2次世界大戦のまっただ中、連合軍絶反撃の一環として、イギリスの基地から一機のB-17爆撃機が飛び立った。任務は、ナチス・ドイツの軍事拠点をたたくこと。この任務が終われば、10人の若い乗組員たちは晴れて故郷へ帰れるのだ。メンフィス・ベルと呼ばれる爆撃機と、それに乗り組む10人の若者たち。それぞれに個性もちがい、それぞれの夢を持つ彼らではあるが、その日はただひとつ、持てる力をすべて合わせメンフィス・ベルの最後の任務を遂げることだった……。

もしかして、とても古くさい題材かもしれない正統派戦争映画を、これほどまでに真っ正面から描いた作品も久しぶりだよね。戦争ってホントにいやなのだ。

●ワーナー・ブラザース映画配給/2月公開

BOOKS

歴史探検隊

ジョーグ『ロシア革命史』

●文春文庫/400円込

ロシア革命から現在のゴルバチョフ政権まで、歴史書・記録の各時代に起こった、ソ連などでの出来ごとを集めたエッセイ。その合間に挿入されたJOGの余りのブラックジョークもお楽しみ。

鈴木潔

『ねずみ』はへらちゃ三白眼

●第三書館/1236円込

朝日新聞「さんでーぱっと」の人気コラムが一冊の本になった。『ドラクエⅣ』の魂がビチビチしている話から、ちびる子ちゃん、イカススパゲティーまで時代を描く。

渋谷陽一

ロックミュージック進化論

●新潮文庫/400円込

ロックを語るうえでは、さけて通ることのできないビートルズのデビュー。彼らが登場してからの20年、ハード、グラム、パンクロックと進化し続けるロックの全体像が今、明らかに！

渋谷陽太とスペース探査室

宇宙の謎 面白すぎる雑学知識

●青春出版社/460円込

天空に無数に見えている星々。その密度は宇宙全体からいうと、太平洋にスイカが3個浮いているくらいの割合だったりする。大宇宙の不思議さを再発見できる一冊だ。

CONCERT

今年も森高旋風が全国に吹き荒れるぞ！

『非実力派宣言』、『古今東西』の２枚のアルバムで、すっかり自分のスタイルを物にした森高千里。最近ではカバー曲だけでなく、自分の作詞によるオリジナル曲も大好評。現在敢行中の全国ツアーも、大反響を呼んでいるのだ。チケット獲得は難しいかもしれないけど、当日まであきらめるな。運がよければ、まだチケットがある……かも!?

●１月29日　メルパルクホール広島　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　キャンディプロモーション　☎082・249・8334

●１月31日　メルパルクホール福岡　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　ＢＥＡ　☎092・712・4221

●２月３日　鹿児島文化センター　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　Ｋ＆Ｍプロモーション　☎0992・23・7710

●２月６日　郡山市民文化センター　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　フリップサイド宇都宮　☎0286・33・1009

●２月13日　大阪厚生年金会館　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　サウンドクリエーター　☎06・361・9900

●２月15日　米子市公会堂　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　キャンディプロモーション　☎082・249・8334

●２月23日　茨城県立県民センター　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　フリップサイド宇都宮　☎0286・33・1009

●２月24日　新潟県民会館　開演18：00　3605円㉆（全席指定）　キョードー北陸新潟オフィス　☎0582・245・5100

音楽性にも磨きが…筋肉少女帯のライブ！

’90年11月に発売された『月光蟲』では、幅の広い音楽性を打ち出してきた筋肉少女帯。年末から始まったツアーでも、ますますバラエティーに富んだステージ展開を見せファンを狂喜させているとのこと。開けてみるまで何が飛び出すのかわからない、びっくり箱のような彼らのライブで、キミも脳味噌を刺激してみては。

●１月28日　大阪厚生年金会館　開演18:30　3605円㉆(全席指定)　夢番地大阪　☎06・341・3525

●１月31日　岡山市立市民文化ホール　開演18：30　3605円㉆（全席指定）夢番地岡山　☎0862・31・3531

●２月１日　広島県民文化センター　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　夢番地広島　☎082・249・3571

●２月３日　福岡・都久志会館　開演18:00　3090円㉆(全席指定)　くすミュージック　☎092・791・0999

●２月６日　札幌市民会館　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　キョードー札幌　☎011・221・0144

●２月８日　新潟県民会館　開演18：30　3605円㉆(全席指定)　アーリータイムス　☎025・241・9999

●２月12日　仙台市民会館　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　M'Sコーポレーション仙台　☎022・222・4000

●２月13日　秋田県児童会館　開演18:30　3605円㉆（全席指定）　M'Sコーポレーション秋田　☎0188・34・8558

●２月19日　高松ウイングホール　開演18：30　3605円㉆（全席自由）　CAT KIDS CLUB　☎0888・82・7867

●２月21日　徳島県郷土文化会館　開演18：30　3605円㉆（全席指定）ソールドアウトミュージック　☎0886・22・3488

●２月22日　高知県民文化グリーンホール　開演18：30　3605円㉆（全席指定）　CAT KIDS CLUB　☎0888・82・7867

SPORTS

本場所では味わえない一発勝負の醍醐味

番付は一切関係なし。公正な抽選による取組で、力士たちが対戦する大相撲トーナメントが今年も開催されるのだ。取組は勝ち抜き形式で行なわれ、初日の優勝者と２日目の優勝者が総合優勝をかけて戦う。本場所のように勝ち星の数を競うのではないから、取組はまさに一発勝負。ときには番付がくつがえされる展開が見られることもあり、大相撲ファンなら見逃せないイベントといえそう。そしてもうひとつの楽しみは、タマリ席、マス席での観戦。本場所では手に入りにくいこれらの席が、このイベントなら確保できる可能性が非常に高い。たしかにちょっと値段は張るけど、このチャンスを逃したくないなら早めにチケット予約だ。

●２月11日・12日　東京・国技館　試合開始11：40　タマリＡ席12000円㉆　タマリＢ席10000円㉆　マスＡ席9000円㉆　マスＢ席7000円㉆　イスＡ席5000円㉆　イスＢ席3000円㉆　イスＣ席1000円㉆　普通席500円㉆（小人200円㉆）　日本大相撲トーナメント事務局　☎03・3225・3307

EVENT

Ｆ１ファン必見の一大イベント開催！

マクラーレンホンダ、ベネトンフォード、ティレルフォード、エスポラルースランボルギーニ……。ＦＩファンならおなじみのスポンサーたちが一同に集結。それぞれのＦＩマシンやモータースポーツ関係のアイテムを展示するインターナショナル・モータースポーツ・ショウが、千葉の幕張メッセで開催されるのだ。

展示以外で注目したいのは、ジャン・アレジ、ティエリー・ブーツェン、鈴木亜久里など国内外一流ドライバーによるトークショーと愛用のレーシンググッズのオークション。トップドライバーたちの姿や愛用グッズを、すぐ目の前で見るチャンスなんてそう多くはない。ファンなら絶対にチェックしたいものだね。ちなみにアレジは14・15日、ブーツェンは12・13日、亜久里は15日に出演予定。お目当てのドライバーがいる人は日程を間違えないように。

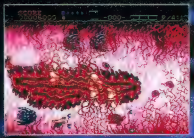
●１月12日〜１月15日　幕張メッセ・国際展示場内展示ホール１　9:00〜18:00（12日は12:00〜18:00）　大人1500円㉆　中学生以下800円㉆　事務局　☎03・3555・9965

ファンタジーシューティング

GYNOUG

ジノーグ

MEGA DRIVE



'91年1月25日発売予定！ 予価6,500円(税別)

闇の中に「恐怖」が輝く

■メガドライブの能力を最大限発揮!!
■画面狭しと暴れまくる、超デカキャラ
■疑似回転、多重スクロールなどの特殊演出
■8種類の攻撃魔法が敵を蹴散らす
■ファンタシックで美しいクラフィックス

MASYA マシヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)平日9時～18時

LEISURE

ハダカで楽しむ真冬のレジャーズポット！東京サマーランドはフルシーズン常夏だ！

近年まれにみる暖冬といっても、やっぱり冬は夏より寒い。これ、当たり前。しかし、東京サマーランドは違うっ！　異常気象の領域を飛び越え、東京都秋川市に位置しながらも一年中赤道直下の灼熱パラダイスと化すのだっ！

だから、あっという間に過ぎていった夏をもう一度、と言わず何度でも楽しめる！　さぁ、タンスの奥にしまい込んだ水着を引っ張り出して今すぐ出かけよう。総ガラス張りの巨大温室〝ビッグドーム〟から眺める雪空なんて、とってもオツじゃない!?

もちろん、東京サマーランドは屋内だけが楽しいわけじゃない。屋外には、日本最強の絶叫マシン〝フリーフォール〟をはじめ、18種類のアミューズメントマシンが揃っている。そして、夏は水泳、冬はスケートができるプールと絶叫スライダーが控えているのだ。また、秋川湖を中心にハイキングコース、キャンプ場、テニス場、ゴルフ練習所、ボーリング場と、かぞえあげたらきりがない。

遊園地という枠を完全にはみ出した結合レジャースポットなのだ。

●東京都秋川市上代継白金880
東京サマーランド
☎0425・58・6511

●12階建のビルに相当する地上高さから垂直落下する、最大時速140キロメートルの高速ジェットコースター。無重力状態から5Gの世界を恐怖と体感！

●灼熱ビッグドームの中には、波のプール以外にダイビングコースター、バイキングなどのアミューズメントマシンもある。さらにスライダーなど、楽しみもてんこ盛り！

●逆さ歯ブリの刑が楽しめる、360度大回転の〝ルーピングスターシップ〟。真っ逆さまの状態でピタッと止まる、鬼のようなマシン。
●竜巻という意味をもつジェットコースター〝トルネード〟。目の回るスリルが魅力的！

●なめてかかるとひどい目に遭う、ボートバウンティ。最大65度の角度までクッションと振り上がる。

EAT

ぬかみそ的やわらかさがなぜ？　若人にあうのか

歯ごたえの軟らかな食べ物が流行しはじめて久しい。街角にはソフトクリーム屋さん、クレープ屋さん、ポップコーン屋さん。

なるほどソフトな食べ物ってオシャレでおいしいし、手軽なんだよね。オシャレで手間のかかることがキライな現代の若者にはピッタリかもしれない。というか、ソフト食品が若者に適応したんでしょうなあ。

そんなワケで軟らか新製品を集めてみましたよん。めし上がってくださいな。でも、たまには硬いものも食べなきゃだめだからね。

●甲州種の白ワインを使用。酸味ほのかなフルーティー風味がグッド。●**アサヒルヴァンワインゼリー　100円　アサヒビール　☎03・3567・5116**

●ワイン独特の渋味と酸味がミックス。アダルトな味だぞ。●**アサヒルヴァンワインゼリー　100円　アサヒビール　☎03・3567・5116**

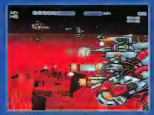
●電子レンジでチンするカップ麺。熱湯4分でもオーケー。即席麺らしからぬ歯ごたえが特徴的だぞ!!●**電撃中華ワンタンメン・みそラーメン　200円　エースコック　☎06・338・5585**

●ゆきひにくるまったアイスクリーム。バニラと抹茶、小豆の3つの味が入ってるぞ。ふくちゃサイズで、とっても軽だね。●**ゆき小豆　90円　☎03・3798・0126**

●以前に紹介したパスタのPa!に新しい味!!　パスタも味にあわせて細めのもの、らせん状マカロニなどを使用。電子レンジか熱湯で作れるぞ。●**パスタのPa!　ミートソース・スープタイプ・コーンクリーム・スープタイプミネストローネ　280円　サントリー　☎03・3470・1132**

地球を救う2つの光が今、飛び立つ!!

エアロブラスターズ



'91年1月31日発売!!

¥6,000(税別)4メガROM

- 人気アーケード・ゲームの完全移植!
- 二人同時プレイ可能!
- 変化に富んだスクロール!
- 豊富なパワー・アップ・アイテム!
- 卓越したグラフィック!
- シューティングでは類をみない、巨大敵キャラ!
- 迫力あふれるステレオ・サウンド!

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を承諾したものです

KANEKO®

KANEKO Co., Ltd.
〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21
TEL.03-3921-9661

GIRLS

今年期待のファニーフェイスといえば!? 音楽業界で注目の新人、藤野明美ちゃん

「先日、テレビで歌ってるのを見て、ひと目ボレしちゃった！」という埼玉県、川上俊一くんの質問に、バッチリ答えてあげちゃおう！

その女のコの名まえは藤野明美ちゃん。昨年11月、『楽園ホテルに夜がくる』っていう曲でデビューした、元気いっぱい、若さってんこもりの超美形ガールなのだ！

小さいころから、歌手に憧れていたという明美ちゃん。ノリのいいダンスビートにぴったりマッチしたセクシーな歌声！　編集部には、う～ん、たまらん……(!?) と絶句した人間もいるほどだ。はがきをくれた川上くんも、この声にホレちゃったんだろうね。

「詞が結構意味シンなんです。愛を満喫する女性の姿を追ってるんですヨ」と曲を振り返る明美ちゃん。

好きな男のコのタイプは？　て、聞いたら、「性格重視。女性にこびない人がいいんです。外見にはあまりこだわりません」だってさ。明美ちゃんをグイグイ引っぱってく自信があるなら、アタックいっぱつ、してみるかい？

●藤野明美(ふじの　あけみ)
本名：加藤明美
昭和45年1月28日静岡県生まれ、20歳
身長：161センチ　体重：41キロ
血液型：B型　B80 W53 H80
くつのサイズ：23.5センチ
趣味：ショッピング
レターの夢：
〒106 東京都港区西麻布3-9-13クラウン西麻布211
㈱プロダクション風木　藤野明美係

「「詞が結構意味シンなんです。愛を満喫する女性の姿を追ってるんですヨ」と曲を振り返る明美ちゃん。」

「明美ちゃんをグイグイ引っぱってく自信があるなら、アタックいっぱつ、してみるかい？」

「めざす歌手は杏里や竹内まりあさん」とキッパリ。'91年はこのコに決まりッ！　って思ったらどんレターを送ってあげようぞ!!

ITEMS

カシオの多機能ウォッチを腕に巻いて気分も新たに新年のスタートをきる!

あけましておめでとう、とかなんとか言ってるうちに、もう1月もなかば。新年も2週間以上過ぎると学校が始まったりして、あんまりおめでたくないんだよね。でも、なかにはお正月気分がぬけなくて困っちゃう、なんておめでたい人も多いのではないかな。

そんなときには、身につけているアイテムを新しくすると、ちょっとした気分転換になったりするもんだ。で、どーせ買うなら人とは違うアイテムが欲しいって人におススメなのが、今回ご紹介するカシオの多機能ウォッチだ。

どれも機能のわりには、格安のお値段。ウーム、どのウォッチを買うか悩んでしまうぞ。

●カシオ　☎03・3347・4811

■2輪のレーシングチェアムをスポンサードするんとモータースポーツとの関わりが深いカシオならではのウォッチ。1レーサーストップウォッチ機能を搭載して、まさにレース観戦にはもってこいの機能。●GPX-1000　8千500円

■千3分の計測機能を搭載。ストップウォッチ機能や、速度計測機能など、多くの機能を搭載。耐ショック性、防水性でも使用可。●DW-6000GJ　9千800円

■薄味圧力センサーの計測データをもとに、天気の傾向を予測する精南計として使用できるセンサーウォッチ。ほかに高度計や水深計としての機能も持っていて、10気圧防水。●BW-100WJ　9800円

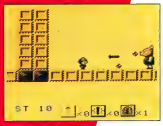
■上のウォッチの表面にあるクリックボタンを押すと、3つのデジタル表示が配列されて、時計、機能、機能の3タイプと同じ。●GPX-100B　8千500円

© I'MAX/BIT²

Nintendo GAME BOY™

対戦型 1人でも遊べます

ドラゴンテール



☆クイを使って、ブロック迷路をクリア！
☆多彩な敵をやっつけて、最後のドラゴンを倒せ！
☆新感覚！知的アクションゲーム！
☆全50面のカラフルな展開。中ボスも手強いぞ！
☆バクダンクイで、難関突破！出口のトビラを目指せ！
☆もちろん、たのしさ倍増の2人対戦プレイもOK

発売中！
価格 3,500円（税込）

アイマックス デビュー記念 プレゼント!!

問題：パスワードの1はアイマックスです。
さて、Nはなにを意味するでしょう。
ヒント：○○○（マイコンBASICマガジン12号）
の「アイマックス情報局」をご覧下さい。
答えのわかった方は、はがきに答えと住所・氏名・年令をお書きのうえ、当社、河野光係まで郵送下さい。
抽選で正解の方10名に素敵なプレゼントを差し上げます。
発表は、商品の発送をもってかえさせて頂きます。
締め切り：平成3年1月31日着分まで。

I'MAX

アイマックスのソフトが入荷!!／衝撃のデビュー作！

パスワード：NからIへ……

FAMILY COMPUTER ファミリーコンピュータ 用カセット

ファミコン® 将棋

竜王戦™

1991年2月15日発売予定！
価格 6,500円（税別）

竜王戦

3段プロ棋士とのトーナメント方式による白熱する対戦
対戦相手の組み合せを任意に設定できます

詰め将棋

（出題：大内延介9段）

3匹の仕掛け人が、あなたに難問を投げ掛け挑戦します
プレイヤーからコンピュータに出題することもできます

将棋実験室

戦法や性格、強さの違うコンピュータ棋士を作成して対戦
思考時間、10段階に設定できます

© I'MAX/HOME DATA

ゲームボーイ™ ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

株式会社アイマックス

〒146 東京都大田区千鳥3丁目12番7号104 ☎03(3758)0111

GAMES

サクッと一句読んで缶に載せましょう！

今、俳句を読んで風雅に浸るのがオシャレな若者の正しい姿だ。というわけで、ちょっとヘンなネーミングの缶入り緑茶飲料、お～いお茶の伊藤園が俳句大賞を実施しているぞ。募集する俳句は創作上の制限がなく、テーマも自由。既存の制約にとらわれない自由な発想で俳句を作ってほしい。

小・中学生の部、高校・大学生の部、一般の部、それぞれ大賞1名に賞金20万円。優秀賞各10名に賞金5万円が贈られる。そのうえ、お～いお茶の缶に印刷して全国発売もされちゃうのだ。

↑第1回はすでに実施されている。缶に書かれた俳句を読んだ人も多いハズだ。

あて先
〒102　東京都千代田区1－6
「伊藤園新俳句大賞」係

応募は、はがき1枚に1句と応募部門、住所、氏名、年齢、職業を明記して下記のあて先まで。締切は、1月31日の消印有効だ。

コレをじっくり読めば自分でRPGが作れる

RPGファンのみんなに朗報っ！『RPGカードゲームの作り方』という本が株式会社マイクロデザインから発売されたのだ。ファミコンのRPGに飽きちゃった人や、ゲームマシンを持ってない人にこの本を読めば、自分でRPGカードゲームが作れちゃうぞ。定価は1900円。全国の書店で絶賛発売中だ。

←イラストがふんだんに使用されておもしろい本だぞ。

感動と興奮の連続！CD蒸気機関車全集

スーパー新幹線やリニアモーターカーなど列車は速さを追及する時代。だからこそ古きよき時代の蒸気機関車の音ぐらいは残しておきたい。というわけで東芝EMIが蒸気機関車全集という10枚組のCDを発売したのだ。SLマニアでなくても、聴いてみてはどう？

←豪華版写真集つきなので、鉄道マニアの方は、ぜひ手元に置いてもらいたい。

みつばち学園の中からミスCD-ROM²決定

本誌17・18合併号で『みつばち学園』のアイドルオーディションを紹介したよね（ゲームに登場する20名の女のコのなかから、ミスCD-ROMをユーザーが選んじゃうっていう画期的なコンテスト）。そのミスCD-ROMが決定したのだ。

ミスに選ばれたのは、井上麻美ちゃんという冬組にいた女のコ。彼女は、4万7873通の投票はがきのうち1万8410通の支持を得ると いう人気者だったのだ。

麻美ちゃんのことをざっと紹介しておこう。誕生日は昭和50年5月5日、福岡県生まれの15歳。血液型はO型、身長は154センチ。絵を描くこととチョコレートが好きな女のコだ。今後、麻美ちゃんはアイドルとしての道を歩むことになる。デビュー曲は、'91年夏に発売される『ボンビット』というゲームの主題歌になるらしいぞ。みんなで応援してあげようぜ！

←★これがミスの井上麻美ちゃん。同時に2名の準ミスも選ばれたのだ。

PRESENTS

杉本理恵の特別CD 5名様にプレゼント

またまた杉本理恵ちゃんからビッグなプレゼントが届いた。なんと今回は、どこにも売られていない貴重なCDシングル『KRELIA』を5枚だ。これはニューアルバム発売に際して販促用に作られたものなので、マスコミ関係者以外の人には触れることのない逸品なのだ。

↑ミスリリアこと杉本理恵ちゃんの華奢で、見つこくてとってもキュートだな～。

ムサシの冒険発売記念 双六セットを10名様に

正月も終わり、つぎの正月まであと1年も待たないといけないんだけど……。すごろくは、なにも正月にやるモノとは限らないってことで、『ムサシの冒険』すごろくを10名様にプレゼントしちゃおう。

↑すごろく、コマ、福笑いなど、正月の必須アイテムが袋につまっているのだ。

プレゼント応募のあて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル㈱アスキー
ファミコン通信編集部ニューズクラブプレゼント係
※○○○○希望　※欲しいモノの名前を必ず書くこと

締切は2月7日
（当日消印有効）

※このプレゼントに入賞した方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

恐さなんて知らない！

パリ万博、古代遺跡そしてアトランティスへ…
待ちうける50の危機に、負けるなナディア!!

ナディア、キング、ジャン、ネモ船長ほか
TVアニメでおなじみのキャラクター達が
ネオアトランティスを相手に大活躍!!
戦うたびに強くなるRPGコルヘルアップ・
システムが、ナディアに授ける「力」は無限大!

'91.2 発売予定

ファミリーコンピュータ用カセット

ふしぎの海のナディア

マルチボード・RPG/2Mバッテリーバックアップ付
予価¥6,500（消費税別）

©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO

THE SECRET OF BLUE WATER

東宝株式会社 映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

© 1990 TOHO COMPANY, LTD.

PRESENTS for you

ファミコン通信

読者プレゼント

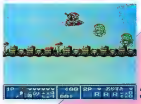
お正月気分も抜けないうちに、新学期の始まり。学生諸君は実力テストで苦しんでいるコトだろう。あたしたち社会人には、そんなものはもう縁がないけどね。おほほほほ。あーうれし。

1 3名

アルトロン　ファミコン

ペーパーボーイ

ひとくちで言ってしまえば、新聞配達ゲーム。でもけっこう奥の深いアクションゲームだ。トライしてみそ。



2 3名

コナミ　ファミコン

ワイワイワールド2

ワイワイワールド第2弾。コナミのキャラクターが勢揃いだ。アクションからシューティングまで、広く遊べるぞ。

3 3名

アイマックス　ファミコン

ファミコン将棋竜王戦

将棋の名人戦でトップを目指すのだ！3つのモードで遊ぼう。人盗棋士を造ってプレーさせることもできるぞ。

4 3名

タイトー　PCエンジン

S.C.I.

「チェイスH.Q.」の続編だ。刑事の車を操作して、犯人の乗った車にぶつかり、逮捕するのだ。弾も発射できるよ。

5 3名

マイクロキャビン　PCエンジン

マスターオブモンスターズ

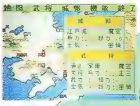
モンスターを操るシミュレーションだ。敵のマスター(モンスター使い)を倒すと勝ち。ファンタジックなゲーム。

6 3名

メサイヤ(NCS)　メガドライブ

ジノーグ

ドロドロ、グチャグチャが好きな人におススメ。不気味な敵たちをバカスカ倒していく、シューティングゲーム。

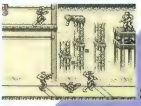


7 3名

ウルフチーム　メガドライブ

斬 〜夜叉円舞曲〜

戦国シミュレーション。何者かに操られた城主を倒したり、城主になって世界を征服したり、遊び方はいろいろ。

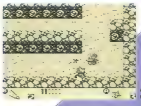


8 3名

コナミ　ゲームボーイ

コントラ

ハードアクションゲーム。兵士となって、敵の基地へひとりで乗り込み、基地を破壊し、ボスを倒すのだ。

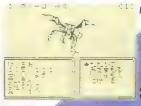


9 3名

ユー・ビー・エル　ゲームボーイ

戦国忍者くん

アクションRPG。戦国時代を舞台に、主人公の忍者くんが、日本を救うために暗躍するのだ。忍者はつらいのだ。



10 3名

アスキー　ゲームボーイ

ウィザードリィ外伝

お待たせっ！　ついにゲームボーイで『ウィザードリィ』がプレーできるのだ。3Dダンジョンもリアルな感じだ。

11 南野陽子

'90年サマーコンサートで売られたカード。映画『ゴールドラッシュ』はもう見た？

110-92482——2名

12 田中陽子

110-93728——2名

TVアニメ『アイドル伝説ようこそようこ』の宣伝用。昨年デビューの陽子ちゃん。3月にニューシングルがリリース。

13 斉藤由貴

155種類以上のテレカ発行数を誇る由貴ちゃん。新作テレカは、今でも人気商品。

110-90450——2名

14 島崎和歌子

110-97747——2名

'90年テレカ大賞の記念テレカ。別バージョンも4種類発行されている。和歌ちゃんファンなら全部そろえたいよね。

15 小泉今日子

JR東日本のCMに出演中のキョンキョン。〝もっともっと〟はすっかり流行語だ。

ホワイト加刷——1名

16 BEST GUY

110-95157——2名

現在公開中の映画宣伝用。ベストガイとは航空自衛隊が誇るトップクラスのパイロットのこと。主演は織田裕二。

17 田中美奈子

'87年、レナウンイエイエガールとしてデビューした美奈子ちゃん。今は大人気！

110-94420——2名

18 バスティール

ホワイト加刷——3名

ヒューマンから発売されたCD-ROM用ソフトの販促用。限定500枚。戦闘アクションも楽しめるシミュレーション。

19 宮沢りえ

昨年発売された第2弾シングルの宣伝用。『Game』に続く新曲は春になりそう。

ホワイト加刷——1名

20 ドラえもん

ナガサキヤの宣伝用。3月にはゲームボーイでシューティングとして発売される。

ホワイト加刷——2名

●応募のきまり●

官製はがきに応募券をはり、欲しいものの名前と番号、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号、今いちばん興味のあることを書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。あて先は本誌228ページを見てね。今回の締切は1月25日で、当日の消印は有効です。締切には遅れないように注意してね。賞品の発送は、都合により当選発表後1～2カ月かかることがあります。ご了承ください。

ゲームソフト

●ベストプレープロ野球'90
滋賀県　永地敦史
福井県　渡辺孝志
愛知県　三戸亮祐

●ワギャンランド
千葉県　新井哲也
三重県　飯田真二
大分県　堀　誠

●ファミスタ'91
静岡県　村井　力
新潟県　堀川雄司
群馬県　宮下　勉

●アウトラン
大阪府　米良友一
熊本県　植田　潤
埼玉県　日向　孝

●桃太郎伝説II
山形県　須田和行
東京都　山田　宗
北海道　新保尚樹

●まじかるハットのぶっとびターボ
長崎県　立川英明
東京都　内藤美雅
福岡県　大石雅隆

●ハードドライビン
大阪府　林　孝一
広島県　宮脇則吉
北海道　千葉　旭

●鬼忍降魔録ONI
茨城県　矢部幸紀
東京都　香川　仁
静岡県　加藤元気

●カプコンクイズ
愛知県　渡辺修和
大阪府　原田　淳
和歌山県　川崎正敏

●飛龍の拳外伝
広島県　上川洋一
高知県　大崎雅也
東京都　森田健一

テレホンカード

●宮沢りえ——大阪府　中西辰彦
●COCO——千葉県　黒岩義隆
大阪府　山本宣享
●小泉今日子——福岡県　永野あすか
福島県　清田和彦
●森高千里——奈良県　小西和光
●山中すみか——山口県　南岡隆司
千葉県　蛭田光洋
●今井美樹——東京都　木村　守
愛知県　春日利之
●もーれつア太郎——大阪府　後藤義之
長崎県　横山雄樹
●千代の富士の大銀杏——京都府　中井昭文
愛知県　高橋道里
兵庫県　佐野順司
栃木県　柴田貴司
栃木県　人見英嗣
●アンパンマン——青森県　白川瑞穂
滋賀県　松岡瑞恵
●ダイハード2——東京都　徳川秀樹

2・3号の当選者は第5号(2月22日発売)で発表だ!!

応募券
2・3号FP

NEW SOFT
新着ゲーム通信

ミッドナイトレジスタンス……206
ワードナの森　スペシャル……207
魔物ハンター妖子　第7の警鐘……208
ディノランド……208
エルティス……209
OEDO808……209
モトローダーII……209
ソロモンズ倶楽部……210
ダンジョンランド……210
おぼっちゃまくん……211
改造町人シュビビンマン2 ：新たなる敵……211
レジェンド……212
デビリッシュ……212
アークス　オテッセイ……213
ゼロヨンチャンプ……214
クイズまるごとTHEワールド……214
ファジカルファイター……215
ミニパッド……216
ココロン……216
麻雀倶楽部永田町……217

ミッドナイトレジスタンス

メガドライブ

データイースト　発売日未定　6800円

機関銃乱射の快感を味わえ―

アーケードで人気のあった横スクロールの戦闘アクションゲーム『ミッドナイトレジスタンス』が、メガドライブで登場するぞ。業務用は、ふたり同時プレーが可能だったが、メガドライブ版では、ひとりプレー専用になっている。このほかには大きな違いはないぞ。

このゲームの特徴である、プレーヤーの移動方向にとらわれない8方向への攻撃も再現されている。業務用はレバーが特殊だったけど、メガドライブ版では✚ボタンで銃の方向を決めて、Aボタンで固定するという方法になっている。要すると左斜め上に銃を乱射しながら右に移動したりできちゃうわけだ。

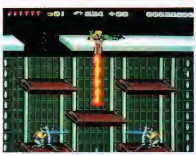
武器も、途中でショットガンや3ウェーショット、火炎放射器などいろいろと選択できる。背中にせおうバックパックも、ニトロ爆弾やホーミングミサイルなど強力なものばかりだ。撃ちまくって敵を倒す壮快感を味わってほしいのだ。

キミの目的は、狂気の科学者キングクリムゾンを倒すこと。様々なステージを駆け抜けて最後の決戦を挑め。各ステージの最後には、巨大なボスが待ち構えている。がんばるのだ。

いろんな武器あり

装甲車だ!!

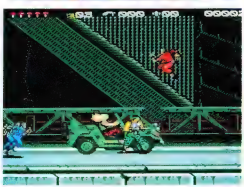
●オレたちの前に出てくるヤツは、みんな蜂の巣にしてやるぜ。



●裏手に攻撃することも可能だ。けっこう使えるワザだぜ。

●コイツを倒すさいなら、階段の上に行くことができない。弾の発射は、角度を見てジャンプしてかわしながら撃ちまくれ!

●敵がいっぱい出てきたら、火炎放射器をグルングルン回転させて使おう。自分が火傷する心配はないので大丈夫だぞ。



●ジープの金髪ねえちゃんは、お仲間なのだ。途中まで見送ってくれるけど、バックしてサッサと帰ってしまう。悲しい。

©1990 DATA EAST CORP.　※画面は開発中のものです。

ワードナの森スペシャル

メガドライブ

ビスコ　2月発売　価格未定

ビスコのメガドライブ用ソフト第1弾の登場だ。主人公の少年の使命は、魔法使いワードナにさらわれたガールフレンドを助け出すこと。全5面で構成された、横スクロールのアクションゲームなのだ。

不思議な森や、枯れた林、怪しげな建物などの各ステージには、様々な敵が出現する。敵を倒すとお金の入った袋が出るぞ。お金を集めて、各ステージのクリアー後にあるショップで装備を整えよう。

最初の少年の武器は、指先から出る魔法の炎の玉。あまり遠くまで飛ばすことはできないので、早めに強力な魔法をショップで買うのがベストだ。波形に飛んでいく星の魔法、回転しながら飛んでいく月の魔法、レーザー型の太陽の魔法なんかがあるぞ。

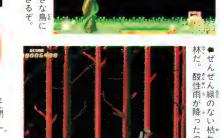
少年は、敵に触れると即死してしまうけれど、ショップで売っているマントを持っていれば、1回だけ助かる。便利なアイテムがもうひとつあるぞ。針と糸なのだ。敵に触れたマントを修復して、もう一度使えるようにしてくれる。このほかにも、いろいろなアイテムがあるので、とにかくお金を集めよう。

敵の攻撃パターンをつかんでタイミングよく攻撃をしかけていくのが攻略のポイントだ。ステージクリアーの時間制限もあるので、早めに敵を倒していくことも大事だぞ。

●鼠の意思の魔法使いだなあ。あっちに行け、しっしっ！

●思わずホッとしてしまう店の中だ。もうじき閉店だって。急いで買えー。

ガールフレンドを救出せよ！



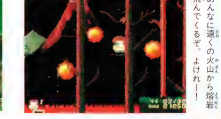
●ゾクロウみたいな大きな鳥には、つかまることができるぞ。

●せんせんの、緑の枯れ葉てた林だ。酸性雨が降ったのかな。

華麗な森のグラフィック

●ジャーンプ！　しても敵に届かない。ちょっと悲しい。

●林だけだったら、不気味な石像が立ち並んでいる。やだなあ。



●あんなに遠くの火山から隕石が飛んでくるぞ。よけれーー！

●木の葉を上ほって上に行くことができるのだっ。

●敵を倒すとお金の入った袋が出るよ。取れ取れ。

●遠くには風車のこぎり、うろうろ。どっちがいいの？

魔法使いをやっつけろ!!

●空を飛びながら、火の玉を吐いて攻撃してくるドラゴンだ。こいつを倒さないとショップに入れないのだ。

●幽霊みたいな敵が、一撃に6匹も殺われた。これはビンチなのかもしれない。やばいやばい。

●矢印のガ向に動く歩は、気をつけないとすぐ下に落ちるぞ。

©1991 VISCO CORPORATION ALL RIGHT RESERVED　※画面は開発中のものです

魔物ハンター妖子

第7の警鐘

メガドライブ

メサイヤ(NCS) 2月22日発売　6500円

主人公が女の子だからって侮ってはいけない。『魔界ハンター妖子』は、バリバリに本格的な横スクロールのアクションゲームだ！

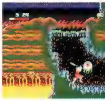
ふだんはごく普通の16歳の女の子。ところが妖気を感じると髪飾りが光りだし、魔物ハンターに変身してしまう。それが主人公の妖子なのだ。魔界から人間界に入り込もうとする魔物を退治して世界の平和を取り戻すのが妖子の使命。魔界城のボスを倒すまで、妖子の戦いは続く。がんばれ妖子！

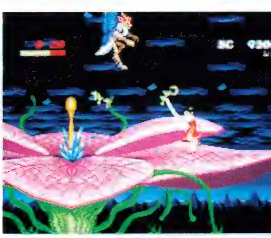
ステージ構成はバラエティーに富んでいる。洞窟のステージや水上のステージ、巨大な植物上のステージなど、6つのステージがあるぞ。各ステージにはそれぞれ、特徴のある魔物が登場する。は虫類や魚、昆虫、幽霊などの魔物がとっても気色わるい。

妖子の武器は、破邪の剣。身を守るためにシールドを持つことができる。剣の腕は、なかなかのもの。円月殺法の威力はスゴイ。このワザをマスターしないと、ゲームクリアーは難しいかもしれない。メガドラならではの美しいグラフィックを堪能する暇もないほど、中味の濃いアクションゲームなのだ。

陽子洋子葉子ヨーコより妖子

世界に平和を





戦うねえちゃん 美しき哉・実篤

©NCS CORP. 1990 ©MUTSUKI&MIYAO 1989 ※画面は開発中のものです。

ディノランド

メガドラ初のピンボールだ!!

メガドライブ

ウルフチーム　3月下旬発売　6800円

メガドライブにピンボールが登場するぞ。今までにない、超オリジナリティーにあふれた恐竜のピンボール。じつはボールも恐竜なのだ。台は海底、陸上、空中と3段階の階層構造になっている。どの面にも自然の環境があるのだ。海流が流れていたり、雨が降ったり風が吹いたり、とってもリアルだぞー！

恐竜がイカスぜ

©1991 WOLF TEAM ※画面は開発中のものです。

エルディス

PCエンジン

メサイヤ(NCS) 3月発売　価格未定

キャラクターがとってもかわいくて、背景の色調がとってもやさしい感じの、横スクロールのシューティングだ。ただし、見た目の雰囲気に惑わされ、ゲーム自体を侮るなかれ。敵はボンボン攻撃してくるぞ。なかなかハードなシューティングなのだ。CD-ROMならではの迫力ある効果音がバツグンに効いていて、気分を盛り上げてくれるよ。

最初に武器を選んでゲームスタート。特定の敵を倒すとパワーアップアイテムがもらえ、武器の威力が強くなるよ。各ステージの最後に待ち受ける、大きな体のボスキャラを倒せばステージクリアーだ。敵キャラもザコからボスまで、ユニークなヤツらばかり。倒すのがかわいそうな気もするね。

コミカルなシューティングだ

➡こいつはもしかして貝の一種か？　なんとなくそれっぽいぞ。フキダシで冷や汗を流しているのがおかしい。

➡これは鮫かなあ。ヨイショ！海産物が豊富で、動物性タンパク質を摂取しました。

カワイイからって油断するなよ!!

➡おぎょー！　コイツはなんかの卵みたいだ。なかから何が出てくるのかなあ。

➡げげっ。一見ブキミなムカデのようだが、よーく見ると、中の面がカワイイ顔だぞ。

©NCS　※画面は開発中のものです

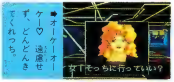
OEDO808

PCエンジン

メサイヤ(NCS) 発売日未定　6500円

CD ROMの大容量を活かしたアドベンチャーゲームだ。西暦2808年の世界の中心都市OEDO。そこはまた、犯罪者たちの巣窟でもあった。主人公の一匹狼センゴクが、7年ぶりにOEDOに戻ってきたところから物語は始まる。壮大なSFストーリーが楽しめるゲームだ。

➡そんなに近づいて話しかけられちゃあ、さすがの俺でもビンビンだぜ。ベイビー。



➡オーケーオーケー。遠慮せずどんんんきてくれちょう。

サイバーシティ

➡物騒な場所にきてしまった。手ぶらで帰るのもなんだし、何か買っていこーぜ。

©NCS　※画面は開発中のものです

モトローダーⅡ

PCエンジン

メサイヤ(NCS) 発売日未定　価格未定

期待の高い新作『モトローダーⅡ』。24号で紹介したよね。今回は追加情報をごらんあれ。前作と違って、車同士のぶつかり合いという要素を重視しているので、激しいデッドヒートが見られるのはまちがいなし。マルチタップをつないで、友人と5人で対決だ。

➡車と車がゲシゲシとぶつかり合う。男のハードロマンってヤツですかね。もちろん美ギャルも大切なポイントね。

ギャルはよい

©NCS　※画面は開発中のものです

ソロモンズ倶楽部

ゲームボーイ

テクモ　4月上旬発売　3300円込

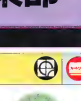
名作パズルが手軽に遊べるよ

ファミコンで大ヒットした面クリアー型パズルの名作『ソロモンの鍵』がゲームボーイで遊べるぞ。タイトルも『ソロモンズ倶楽部』と一新、さらにバージョンアップして登場だ。

遊び方はもうおなじみ。制限時間内に鍵を手に入れて、扉を開けて脱出すると1面クリアー。敵モンスターたちの妨害をかわしながら進んでいこう。主人公は換石の魔法が使える。つまりブロックを作ったり壊したりすることができるわけだ。うまく使いこなそう。

新しいシステムとして、アイテムショップが登場。ここではマップ上では入手できないアイテムを買うことができるのだ。ファミコン版にはないアイテムも登場するぞ。また、こちらも新登場の移動するブロック。これは上下や左右に動くので、主人公の移動手段として利用することができるのだ。

マップは全部で約50面。レベルが5段階に設定されていて、各レベルごとに10ずつのマップがあるぞ。また、面セレクトも可能だから、好きな面から始めることもできるよ。さらにパスワード入力で、途中からやりなおしもできるって具合にいたれりつくせりだ。



●これが主人公だ。むしゃなかなかりしい顔をしてるぞ。

扉を開けていざ脱出せんとや

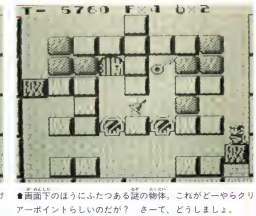
●5段階のレベルごとにクリアーすると、こんな表示がされる。

魔物を倒せ

●これがアイテムショップだ。お金を貯めてビシバシ買いまくれ。

●で、使えるアイテムはこのように枠内に表示されるワケやね。

●扉は真の前。しかしっ、鍵がブロックの外にある。おおけに、ブロックを換キャラが画んでいるし……。あーもうっ。



●画面下のほうにふたつある謎の物体。これがどーやらクリアーポイントらしいのだが？　さーて、どうしましょ。

©TECMO, LTD. 1991　※画面は開発中のものです。

ダンジョンランド

ゲームボーイ

エニックス　発売日未定　価格未定

桜玉吉デザインのRPGはこれ

桜玉吉がキャラクターデザイン担当のゲームといえばこの『ダンジョンランド』だ。RPGで対戦できるという、新しいシステムを試みているぞ。相手のダンジョンのマップを作成して、交代しながら進み、相手より先にボスを倒せば勝ちなのだ。もちろん、フツーのひとり用RPGとしても十分に楽しめるぞ！

●いかにも桜玉吉っぽいモンスターと勇者。冒険も楽しくなりそうだね。

作って遊ぼう♡

●ーーと叫んで勇者は穴の中へ落ちて行きました。この先は？

●プリンかと思ったら、ちがった。

●へっな顔の小魔神だ。

●攻撃方法はユニーク。

©エニックス　※画面は開発中のものです。

おぼっちゃまくん

ファミコン

テクモ　4月上旬発売　価格未定

『ココロコロコミック』に連載中で、テレビアニメも放映中の『おぼっちゃまくん』が、ボードゲームになるのだっ！　おぼっちゃまくんこと茶魔のクラスのアイドル、御嬢沙麻代ちゃんが欲しがる、世界中のいろんな珍しいものを早く見つけて、沙麻代ちゃんの愛を獲得するゲームなのだ。

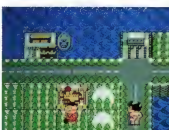
選べる人数は最大4人。キャラクターを茶魔、柿野くん、ぴんぼっちゃま、袋小路金満の中から選んでゲームスタートだ。コンピューターを相手に選ぶこともできるぞ。それぞれのキャラクターによって個性があるので、よく考えてプレーしよう。スタート地点はランダムに決められる。エジプトの財宝を探して、日本からスタートなんて具合に、世界をまたにかけて展開になるのだ。当然移動手段は幅広く、徒歩から飛行機までさまざま。でも、お金がないと飛行機に乗れなかったりして、時間がかかってしまう。早く移動することが肝心なのだ。

各国の背景なんかも凝っていて、ホントに世界中を旅行している気分になれるぞ。友だちとワイワイプレーするべし。

おぼっちゃまくんの世界進出

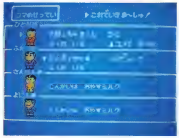
■4人のキャラクターたち。いずれ劣らぬ個性派そろいだ。インパクトあるよね。

■ここでふたりリモードを選ぶと、ほかのふたりはお休みになる。

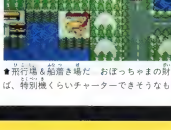


沙麻代ちゃんの愛を手に入れるのだ

■なんだあいつ、ワケワカなこと言ってるぞ。こんな自己陶酔なヤツは無視して先へ進めめ



■おやすミルクってのがいいよね。うん。



■飛行場も船着き場だ。おぼっちゃまの財力をもってすれば、特別機くらいチャーターできそうなもんだけどねぇ。

■おおっ、ライバル袋小路金満がすぐ近くにいるぞ。なんとしても負けられない、金持ちパワーを見せるのじゃあ！

©小学館／小林よしのり／テレビ朝日©TECMO LTD.1991　※画面は開発中のものです。

改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

PCエンジン

メサイヤ(NCS)　発売日未定　価格未定

23号でお届けした、『シュビビンマン2』の続報だ。たて横スクロールのアクション・シューティングゲームってのは周知のとおり。街の中を舞台に、太助とキャビ子が合体して敵を倒しまくり、誘拐された博士を助け出すのだ。はたしてふたりは、こんどこそ人間に戻ることができるのかっ!?　乞うご期待。

■前作よりさらにカワイくなったキャビ子。まわりのギャルもよいの一

ボスキャラも迫力たっぷりだ

■太助の必殺攻撃だ。

■背景もぐっとキレイ

■そして、コイツがボスキャラだ。撃てーっ！

©NCS　※画面は開発中のものです。

レジェンド

ゲームボーイ

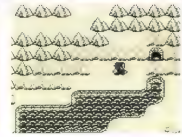
クエスト　3月発売予定　3500円(予価)込

父を捜して三千里、の遠い旅

ゲームボーイにまたまたシリアスなRPGが登場するぞ。主人公は、かつて勇者と呼ばれた人間の息子。父親は、勇者の称号を受け、世界征服を狙う魔物を倒す旅に出た。しかし、人間を裏切って、魔族の一員となってしまったのだ。父を捜し、魔族を倒すために、新たな勇者の称号を受け、主人公は旅立った。

フィールド画面はトップビュータイプ、戦闘はコマンド選択方式と、オーソドックスなタイプのRPGだ。しかし、フィールドだけで200画面、全部あわせて約400余画面という広大な世界が舞台なだけに、ゲームボーイというえども本格的だ。主人公は3人の仲間を連れて旅をする。戦士、盗賊、魔法使いといったメンバーが、強力にサポートしてくれるぞ。

■聖なるマントとは何なのか？　謎に満ちた旅の始まりだ。



■スタート直後にいきなり目の前にあるある洞窟。なんかあるんでしょーね

運命は非情ナリ

■洞窟の中だ。なんかどっかのでっかい鼠給みたいだぞ

■戦いの画面4態。それにしても、このシリアスな設定に対してこのヘンな敵キャラ。やっぱ笑っちゃいますわよね

©QUEST ※画面は開発中のものです

デビリッシュ

ゲームギア

元気　3月上旬発売　3800円

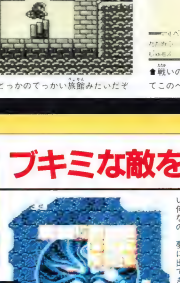
ブキミな敵をボールで倒せ！

たて横スクロールのブロック崩しだ。というとちょっと不思議な感じもするけれど、要するにパドル(ボールを当てる部分)が、画面スクロールに応じて、たて横に向きを変えるのだ。パドルは上下に2種類あって、上は自由自在に動く攻撃用。下はボールを受け止める守備用だ。ボールをうまくパドルに当てて、全8ステージをクリアーしよう。

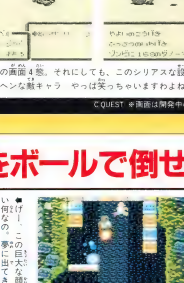
敵キャラは悪の化身。ゾンビや悪魔の手下たちが次々に出てきて、ボールやパドルの動きをじゃまする。倒すとパワーアップアイテムが手に入る敵もいるので、ボールを逃がさないようにしながら、アイテムを取ろう。ステージによっていろんなトラップも仕掛けられている。十分に注意せよ。

■これも謎の悪魔の絵。ブキミな目でこっちをにらむんでこんなものかこんなところにあるのかは謎だけど、恐しはつくしてよ？

不思議な感触



■ばばーん　この巨大な顔はいったい何なの。夢に出てきそうだ。



■踊るマイケルとゾンビの笑。唯一の優笑モノだ。

■鋭い刃が落ちてきて、ボールの通過をじゃまします。

■ブロックが次々と落下してくるのだ。どけどけっ！

※画面は開発中のものです

アークス・オデッセイ

メガドライブ

ウルフチーム　4月下旬発売　価格未定

美しい画面を堪能してちょっ

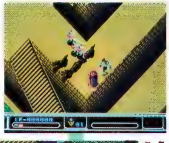
2年前にパソコンで発売され、好評を博したRPG『アークス』。その登場人物たちが再び活躍するのが、この『アークス・オデッセイ』だ。パソコンでは純粋なRPGだったが、こちらはサイドビュー形式のアクションRPG。しかもストーリーはまったくのオリジナルだぞ。

はるか昔、光の魔女レアティに敗れ、滅んだ悪魔カストミラ。幾多の歳月を経て、再びカストミラを信仰する者たちが現われた。彼らはカストミラ復活のため、"レアティの力"と呼ばれる剣を国王から盗み出した。その剣を奪い返し、魔物たちを倒すのが目的だ。

4人のキャラクターのなかから、好きなキャラを選んでプレーできる。それぞれ攻撃力や武器、使用できる魔法などが違うぞ。攻撃や魔法は、アイテムを取ることによってレベルアップする。レベルアップアイテムは2種類あるぞ。ひとつは、敵を倒すと出てきたり、一定の場所に存在しているクリスタル。これは一時的に魔法のパワーを上げるが、ある時間が経つともとに戻ってしまう。もうひとつは、ステージをクリアーして手に入れる宝玉。これは永久的にパワーを上げてくれる。色によってどのパワーが上がるかが違うぞ。

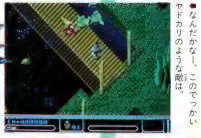
7つのステージには、それぞれに主人公の目的が定められている。目的を達成するとボス敵が登場。倒すとステージクリアーだ。

■水中ステージ。右側に滝がどうどうと流れているのだ。



■地底迷宮ではパズル的な謎解きもしなくちゃいけないのだ。

■タコみたいのやらイソギンチャクみたいのやら、海っぽい敵がいっぱい。



■なんだかなー、このでっかいヤドカリのような敵は。

聖なる剣を取り返せ

■人に出会うと、会話が表示される。イベント関係も豊富なのだ。

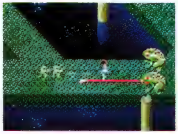
■いくら人造的な建物が並んでいる。ここはどこだ？

■なんだなんだ、いきなり巨人がわらわら出てきたぞ。

■ぎょえー。こんな巨大なムカデが襲ってきたりにゃあんた、眼がれませんがなな。

■クレーターのように見えるが、じつは大きなアリ地獄だー

落ちると死ぬぞ



■カメレオンのよーに、長い舌で人間を巻き込もうとする。あたしゃハエじゃないってばさ。

※画面は開発中のものです。

ゼロヨンチャンプ

PCエンジン

メディアリング　3月8日発売　6900円

スタートダッシュが勝負だ！

ゼロヨン、すなわち2台の車でスタートから4分の1マイル（約400メートル）までの速さを競うカーレースだ。直線を突っ走るだけだからハンドル操作は不要。Ⅰボタンがアクセル、Ⅱボタンがクラッチだ。クラッチを切って✚ボタンでギヤチェンジの操作をする。

ゲームモードはふたつ。ストーリーモードとVSモード。VSモードでの相手は、コンピューターか2プレーヤーのどちらかを選べる。ストーリーモードは、キミが主人公となってゼロヨン日本一を目指す、アドベンチャー的要素をもったゲームだ。警備員のバイトをしたり、レースの賞金を貯めて、より速い車に買い替えよう。トヨタや日産の車が実名で登場するから、おもわず熱くなってしまうのだ。

➡ねえちゃん、ねえちゃん。どっちかっていうと、あんたが相手のほうがいいんだけどなあ。

お金がほしい

■いろんなパワーアップアイテムがあるけど金がない。

お気に入りの車を購入しよう

■うおおおお―。Zだ。ゼットだ。ゼットとだー。396万か。安いな。買った。

■いけねー。気合が入り過ぎてフライングしてしまった。なんてこったい。

■ゼロヨンはやっぱり夜中にかきるぜ。エンジンの回転数の差が時速に表われている。リアルだなあ。

©1990 MEDIA RINGS CORPORATION　※画面は開発中のものです

クイズ まるごと THE ワールド

PCエンジン

アトラス　3月発売　価格未定

まるごとナルホドためになる

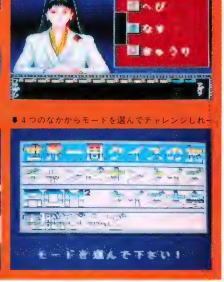
大容量のCD-ROMでしかできない贅沢なゲームが登場するぞ。遊びながらいろんな知識が得られる一石二鳥のクイズゲームだ。

問題の数は、なんと1200問！　しかもそのすべてが、音声で出題される。クイズの方式は3択式だから簡単に選べてしまうぞ。問題は文学、歴史、経済、芸術、ノンセクションなど10のジャンルから出題される。

ゲームのモードは4つ。日本から出発して世界10カ国をめぐる"世界一周クイズの旅"や、5人ずつの10ブロック、合計50人のなかからクイズチャンピオンを目指す"ROM² クイズ大会"など楽しいものばかり。パーティーのときに役に立つ"電脳ビンゴ"なんていうのもあるから、クイズマニアでない人にもお得だぞ。

知識豊富になるゲーム

■五印のついた世界の各都市からクイズが出題されるゲーム。レーダーのあるちゃんとも楽しくお話をかわせる。



■どこかで見たことがあるような出題のねえちゃん

■4つのなかからモードを選んでチャレンジしれ～

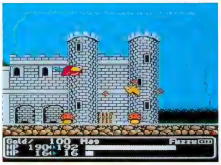
©ATLUS　※画面は開発中のものです

ファジカルファイター

RPG的シューティングゲーム

ファミコン

シグマ商事　4月発売　価格未定



⬆自機ファジカルファイターの勇姿。

シグマ商事からRPGの要素を取り入れた横スクロールのシューティングゲームが登場するぞ。ゲームの舞台は、四次元空間ファニー。この世界をつかさどる"時空の石"を盗みだした謎の敵を倒すのが、キミの使命だ。

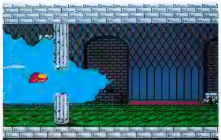
ステージは全部で8つ。四次元空間らしく多種多様なステージがあるぞ。各ステージの最初は、お城のなかから始まる。敵に関する情報を集めたり、パワーアップアイテムを購入したりできるのだ。王様にパスワードを聞いておけば、別の日にそこからコンティニュープレーすることもできるぞ。

プレーヤーは、倒した敵の数によってお金がもらえるのだ。敵を倒さずによけてばかりいると、お金がたまらないわけだ。せっかくお城にたどり着いても、お金がなくちゃ強力なアイテムを買うことができない。ある程度敵を倒すのも重要なのだ。ここで便利なのが、街のなかにある旅立ちの店。敵の攻撃が少ない近道ルートや、難易度は高いがお金がかせげるルートなどを自由に選ぶことができる。

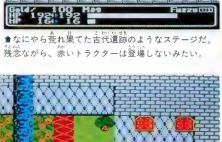
また、このゲーム独自の機能としてファジーシステムがある。敵の攻撃を自動的に回避したり、敵の攻撃を学習して最適な攻撃をしてくれたりしちゃうのだ。ファジーなんていらないって人は、スタートボタンでステータス画面を出して、ファジー機能をオフしよう。

四次元空間の戦い

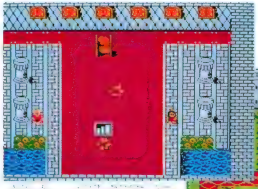
⬆どーしてどーして、鉛筆や消しゴムがわたしを襲うの？　四次元の世界は、不思議なことばかり起こる。困ったもんだわい。



⬆いかにもRPGに登場しそうなお城から、長い戦いが始まる。まだ弱い武器しか装備していないから慎重に。



⬆なにやら荒れ果てた古代遺跡のようなステージだ。残念ながら、赤いトラクターは登場しないみたい。



⬆階段を降りると自動的に戦闘画面に突入する。中央のキャラクターがキミだぞ！

⬅街のなかに入ってみた。この画面だけを見ていると、まるっきりRPGなんだけどね。

ファジーシステム搭載だ！

⬆赤いブロックが、上から落ちてきやがるので注意！

⬆宇宙空間を飛びます飛びますファジカルファイター

⬆四次元空間でも水は上から下へ落ちる。自然の摂理。

C:1991 Sigma Enterprise, Inc.　※画面は開発中のものです

ミニ パット

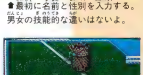
ファミコン

A-WAVE　2月15日発売　6700円

ひと味違うゴルフゲームだよ。パターだけを使って、ボールを転がし、いかに少ない打数でホールを回れるかを競うのだ。コースのまわりは壁で囲まれているので、反射角を計算してボールを先に入れることもできる。ビリヤードとゴルフをミックスさせた感じだね。

モードは2種類。打数のみを競うストロークプレーと、各ホールごとの賞金を競うスキンズマッチがある。各モードには難易度別に4つのコースがあるので、自分の実力に見合ったコースで腕を磨こう。遊びやすい仕掛けがいっぱいのコースもあるよ。屋外のゲームだから、その日の天気によってボールの転がりかたも違うのだ。天候と地形、そして芝目。この3つを考えてプレーしよう。

◆最初に名前と性別を入力する。男女の技能的な違いはないよ。



◆仕掛けがいっぱいのクラシックコース。風車みたいなのは何？

ボールをコロコロ転がしてね

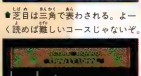
◆左上のボールを、左下の穴に入れる。まんなかの壁をくりぬくと回るのだ。

イーグルだ

◆画面中央、✚で表わされた白いカーソルを動かして、打つ方向を決定する。天気は快晴。

芝のグリーンは目にもやさしいよい色なのだ

◆芝目は三角で表わされる。よーく読めば難しいコースじゃないぞ。



◆で、総合成績はごらんのように表示される。んー、いまいちだね。

C 1991 A wave, inc. C 1987,1988,1989 by Accolade, inc.　☆画面は開発中のものです

ココロン

ファミコン

タケル　発売日未定　価格未定

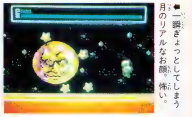
新規参入メーカーのタケルが放つ、ファミコン第1弾「ココロン」は、夢の世界を舞台にしたアクションゲームなのだ。主人公の少年はゲームが大好き。テイパーと名乗る獏に、楽しい冒険の夢を見せてもらう。しかしテイパーの真の目的は、人々が見た楽しい夢を食べることだった。夢の世界を食べられては大変と、少年はテイパーを倒す決心をした。

ゲームの前に、主人公の頭、胴、武器を各8個ずつのパーツのなかから選べるのだ。自分だけのオリジナルヒーローを創り出そう。各ステージは夢の中という設定だけに、不思議な夢幽気がいっぱい。5つのポイントで待ち伏せているボス敵を倒し、最終ステージのボス、テイパーを倒すのだ！

夢はボクだけのものだいっ！

◆こんな楽しい名前のステージ。ほかにもルクの海などがある。

◆よくまあ自分のことをそんなに言えまんな！



◆一瞬ぎょっとしてしまう月のリアルなお顔。怖い。

◆汽車もとってもメルヘンタッチ。ひかれるなよ！

ポップな色調

◆かなりグラフィックは緻密だったりするのだ。トランプのキングのような肖像画や剣など、細かく描写されているぞ。

©TAKERU CO., LTD.　☆画面は開発中のものです

麻雀倶楽部 永田町

ファミコン

ヘクト 3月下旬発売 9700円

その名のとおり、永田町界隈で活躍なさっている方々が登場する麻雀ゲームだ。これまでの麻雀ゲームよりも、キャラクターの性格を重視し、手作りの駆け引きのおもしろさを主体としている。政治家の性格は、国会中継やニュースなどでよく知られているから、このゲームにはびったりの人物たちといえそうだ。しかも音声合成を駆使しているので、野党の女委員長の「ロン」なんて声も聞けるぞ。

総裁選、勝ち抜き戦のふたつのモードから選んで遊ぼう。総裁選はご存じ、自民党の総裁の椅子を賭けての半荘勝負。勝つとほかの代議士から票を奪い取ることができるぞ。勝ち抜き戦は野党の党首を交えての対戦。どちらのモードも、画面右に表示された政治家たちの表情が、勝ち負けによっていろいろに変化するのがおもしろいぞ。国会では決して見せないヘンな顔を存分に楽しもう。また、それぞれの人物が勝負の合い間に口にする名ぜリフも楽しみのひとつ。ついロをすべらせてしまうのは、ゲームも実物も同じかもね。

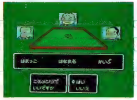
全部で20人近くのキャラクターがおりなす人間模様を、とくとご覧あれ！

麻雀しながら政治のお勉強だ

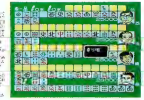
●こ、これはまたおなじみ田中角……おっとっと。やっぱこの人を抜きにして政治は語れませんねッ。インパクトあるもんね。

●政治家といえばこれ、高級料亭、優雅な身分だよな〜。国民からは高い税金取ってさ〜。

●好きなモードを選んだらゲームスタートだ。

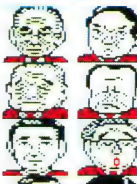


●総裁選の画面。誰が勝っても日本の将来は暗い。

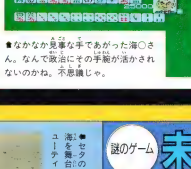


●こちらは勝ち抜き戦。土○さんも頑張ってます。

この豪華な顔ぶれを見よっ！



●なかなか見事な手であがった海○さん。なんで政治にその手腕が活かされないのかね。不思議じゃ。



●しかもこんなこと言ってる。そんなにまじめな性格なんだったら、中東問題にひと役買ってみれば？ って思わず言いたくなっちゃうよね。

©HECT 1991 ※画面は開発中のものです

●こんにちは、万里子です。まだまだお正月気分が抜けてない人も多いかな。でも新作の情報だけは、忘れずにチェックしてくださいね。

●今週最初の情報は、おなじみナグザットさんから。CD-ROMのシューティングゲームが発売されるのです。タイトルは『魔導戦士(仮題)』。CD-ROMならではの効果音やミュージックが期待できそうですね。続報をお楽しみに。

●続いてアイ・ジー・エスさんからの情報です。「アルマジロ²」というタイトルのアクションゲームを、夏ごろファミコンで発売する予定です。

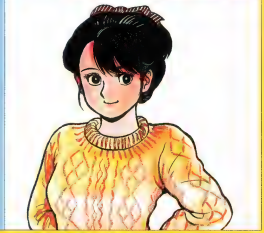
●バンダイさんは、好評だった『捍えかキッズ』の第2弾を開発しているそうです。くわしくは追ってご紹介しますね。

●では、また。　（森下万里子）

●セクターのトーピドーレンジ。海を舞台に繰り広げられる、シューティングゲームなのだ。

●『ドラマ南東のポパイ』。あのポパイやオリーブが登場するアクションゲームだよ。

謎のゲーム 未確認情報



発売日スケジュール表

ファミコン

1月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
25日	○ドラドラドラ<ナツメ>	5800円/カートリッジ
25日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	5800円/カートリッジ
25日	○ソロモンの鍵<任天堂>	500円[込]/ディスクライター書き換え
25日	○夢ペンギン物語<コナミ>	5800円/カートリッジ
30日	○ペーパーボーイ<アルトロン>	5500円/カートリッジ
31日	○ゴルフ グランドスラム<ヘクト>	9700円/カートリッジ

2月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
8日	○赤川次郎の幽霊列車<キングレコード>	6800円[込]/バックアップカートリッジ
8日	○チャンピオンシップボウリング<アテナ>	4980円/カートリッジ
15日	○ファミコン将棋竜王戦<アイマックス>	6500円/カートリッジ
15日	○マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～<バップ>	5800円(予価)/カートリッジ
15日	○パラソルヘンベえ おとぎの国は大さわぎ!<エポック社>	6500円/カートリッジ
15日	○ミニパット<A-WAVE>	6700円/カートリッジ
22日	○虹のシルクロード<ビクター音楽産業>	7500円/バックアップカートリッジ
中旬	○スーパーチャイニーズ3<カルチャーブレーン>	6300円(予価)/カートリッジ
中旬	○ダブルドラゴンIII<テクノスジャパン>	6200円(予価)/カートリッジ
下旬	○ダークロード<データイースト>	6800円/バックアップカートリッジ
下旬	○グランドマスター<バリエ>	6500円(予価)/カートリッジ
下旬	○井出洋介名人の実戦麻雀II<カプコン>	8500円/カートリッジ(専用コントローラー付き)
下旬	○ナムコット麻雀III マージャン天国<ナムコ>	4900円(予価)/カートリッジ
	○不思議の海のナディア<東宝>	価格未定/カートリッジ
	○紫禁城<東映動画>	5300円(予価)/カートリッジ
	○オール1<徳間書店>	500円[込]/ディスクライター書き換え

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
1日	○究極ハリキリスタジアムIII<タイトー>	6900円(予価)/カートリッジ
8日	○AD&Dヒーローオブランス<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ
21日	○シャドウブレイン(ビデオ&ファミコン)<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
21日	○AD&Dヒルズファー<ポニーキャニオン>	7800円/バックアップカートリッジ
22日	○人生劇場II<タイトー>	5900円(予価)/カートリッジ
22日	○ドラゴンズレアー<EPIC・ソニー>	5900円/カートリッジ
29日	○ボンバーマンII<ハドソン>	価格未定/カートリッジ
29日	○NYニャンキーズ<アトラス>	6200円(予価)/カートリッジ
上旬	○ツインイーグル<ビスコ>	5800円/カートリッジ
上旬	○北斗の拳4<東映動画>	6500円/カートリッジ
上旬	○大航海時代<光栄>	11800円/バックアップカートリッジ
下旬	○マジックダーツ<セタ>	7700円/カートリッジ
下旬	○麻雀倶楽部 永田町<ヘクト>	9700円/バックアップカートリッジ
	○メタルマックス<データイースト>	7800円/バックアップカートリッジ
	○ガンサイト<コナミ>	6000円/カートリッジ
	○ウエスタン・キッズ<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○ベースボールファイター<バップ>	7800円(予価)/カートリッジ
	○天地を食らうII ～諸葛孔明伝～<カプコン>	8500円/バックアップカートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー>	6900円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業>	価格未定/カートリッジ
	○ファイティングウォーズ<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
	○オーバーホライゾン<ホット・ビィ>	6800円/カートリッジ
	○パラメデスII<ホット・ビィ>	5500円(予価)/カートリッジ
	○イースIII ワンダラーズ フロム イース<ビクター音楽産業>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○じゃじゃ丸銀河大作戦<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
	○ファミリーサーキット'91<ナムコ>	6900円(予価)/バックアップカートリッジ

4月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
12日	○ゴルビーのパイプライン大作戦<徳間書店>	4900円/カートリッジ
26日	○高橋名人の冒険島II<ハドソン>	5800円/カートリッジ
下旬	○ドラゴンウォーズ<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラグランジュポイント<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○マイライフマイラブ -ぼくの夢わたしの願い<バンプレスト>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
	○カオスワールド(仮題)<ナツメ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○おぼっちゃまくん<テクモ>	価格未定/カートリッジ
	○ファジカルファイター<シグマ商事>	価格未定/カートリッジ
4月～5月	○百の世界の物語(仮題)<アスク講談社>	5900円(予価)/カートリッジ

5月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
5月	○A列車で行こう<ポニーキャニオン>	7800円(予価)/バックアップカートリッジ
5月	○AD&Dプールオブレイディアンス<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
5月	○ダウンタウンスペシャル<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
5月	○ランペルール<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○トリトーン・ブラッディ<ザイン・ソフト>	価格未定/カートリッジ
6月	○STAR WARS<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
7月	○すごろクエスト<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
7月	○アルマジロ²<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
7月	○シルヴァサーガ<セタ>	価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○クラックバスター<セタ>	価格未定/カートリッジ
	○帝都大戦<ポニーキャニオン販売>	価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
	○おたくの星座<エム・アンド・エム>	6900円/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

ソフト	価格/媒体
○オフザーケン<徳間書店>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ロービー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
○シー・ドッグ<ビック東海>	6000円/カートリッジ
○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ>	価格未定/バックアップカートリッジ
○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	4800円/カートリッジ
○ロケットレンジャー<ケムコ>	6000円/カートリッジ
○重力装甲メタルストーム<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○幻獣創世紀<ニチブツ>	価格未定/バックアップカートリッジ
○いただきストリート 私のお店によってって<アスキー>	6800円/バックアップカートリッジ
○魔獣都市ナーガ<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○白い鷹<インダクションプロデュース>	7800円/バックアップカートリッジ
○神界<東映動画>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
○装甲騎兵ボトムズ<パック・イン・ビデオ>	価格未定/カートリッジ
○コンバットゾーン<ビー・ピー・エス>	5500円(予価)/バックアップカートリッジ
○役満天国<任天堂>	価格未定/カートリッジ
○大いなる完<ヘクト>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ゲオポリティク島における国家興亡論(仮題)<アイレム>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ジャストブリード<エニックス>	価格未定/カートリッジ
○ファミコンジャンプII(仮題)<バンダイ>	価格未定/カートリッジ
○ファイアーエムブレム外伝<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
○デ・ジャヴ2<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
○まじかる★タルるートくん(仮題)<バンダイ>	価格未定/カートリッジ
○GUN-DEC<サミー工業>	価格未定/カートリッジ
○ちびまる子ちゃん(仮題)<ナムコ>	価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

2月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
中旬	○ジャンボ尾崎のホールインワン<HAL研究所>	8900円/カートリッジ

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
下旬	○ドラッケン<ケムコ>	8500円[込]/バックアップカートリッジ
	○BIG RUN<ジャレコ>	8700円/カートリッジ
	○遥かなるオーガスタ<ティーアンドイー	9800円/バックアップカートリッジ
	○ガデュリン<セタ>	8800円/バックアップカートリッジ
3月～4月	○エリア88<カプコン>	価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
2日	○シムシティ<任天堂>	8000円[込]/バックアップカートリッジ
	○ウルトラマン<バンダイ>	7800円/バックアップカートリッジ
	○ジェリービーン<CBSソニー>	価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
5月	○STAR WARS<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
7月	○森田将棋<セタ>	価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	○新ゼルダの伝説<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	○ファイナルファンタジーV<スクウェア>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○ダンジョンマスター<ビクター音楽産業>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○雷電伝説<東映動画>	価格未定/カートリッジ
8月	○ラグーン<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○北斗の拳5<東映動画>	価格未定/カートリッジ
	○イースIII/ワンダラーズ フロム イース<トンキンハウス>	価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

ソフト	価格/媒体
○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ポッパーズ<サン電子>	価格未定/カートリッジ
○スーパーR-TYPE<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○超魔界村<カプコン>	価格未定/カートリッジ
○スーパープロフェッショナルベースボール(仮題)<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
○ダライアス ツイン<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○飛龍の拳IV(仮題)<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説<エポック社>	価格未定/カートリッジ
○シュラザード2<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
○サンサーラナーガII<ビクター音楽産業>	価格未定/バックアップカートリッジ
○スーパーノヴァ<コピアシステム>	価格未定/カートリッジ
○白熱プロ野球ガンバリーグ<EPIC・ソニー>	価格未定/カートリッジ

PCエンジン

1月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
18日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	6500円/Huカード
18日	○カダッシュ<タイトー>	6600円/Huカード
25日	○GULCLIGHT-TDF2-<パック・イン・ビデオ>	7800円/CD-ROM
25日	○S. C. I.<タイトー>	7200円/Huカード

2月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
15日	○パラソルスター<タイトー>	6600円/Huカード
15日	○マスター・オブ・モンスターズ<マイクロキャビン>	6500円/CD-ROM
22日	○オルディネス<ハドソン>	9800円/Huカード(PCエンジンSG用)
22日	○TITAN<ナグザット>	5900円/Huカード
28日	○デッドムーン<T. S. S.>	7400円/Huカード
下旬	○パズルボーイ<日本テレネット>	6400円(予価)/Huカード
下旬	○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	7000円/Huカード
	○クイズアベニュー<NECアベニュー>	5800円/CD-ROM
	○サイレント デバッガーズ<データイースト>	6800円/Huカード
	○マンホール<サン電子>	6500円/CD-ROM
	○ヘルファイアー<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○スプラッシュレイク<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
8日	○ゼロヨンチャンプ<メディアリング>	6900円/Huカード
15日	○魔笛伝説アストラリウス<アイ・ジー・エス>	6300円/CD-ROM
22日	○1943改<ナグザット>	7200円(予価)/Huカード
22日	○アドベンチャーアイランド(仮題)<ハドソン>	5300円/Huカード
22日	○魔晶伝紀ラ・ヴァルー<工画堂スタジオ>	7200円(予価)/CD-ROM
22日	○イースIII<ハドソン>	7200円/CD-ROM
29日	○三国志 英傑天下に臨む<ナグザット>	8800円/CD-ROM
上旬	○ファイナルマッチテニス<ヒューマン>	5700円/Huカード
中旬	○パチ夫くん 幻の伝説(電動ハンドル付き)<ココナッツジャパン>	12800円(予価)/CD-ROM
下旬	○エターナル シティ(仮題)<ナグザット>	6900円(予価)/Huカード
下旬	○エグザイル 時の狭間に<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
下旬	○ハイグレネーダー<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
下旬	○クイズまるごとTHEワールド<アトラス>	6200円(予価)/CD-ROM
	○TVスポーツフットボール<ビクター音楽産業>	価格未定/Huカード
	○ダウンロードII(仮題)<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○迷宮島スペシャル<アイレム>	6700円/Huカード
	○スーパー大旋風<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○エルディス<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM

4月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
5日	○ポピュラス<ハドソン>	7800円/Huカード

5月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
5月	○ゼロウイング<ナグザット>	価格未定/CD-ROM
7月	○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン>	価格未定/Huカード
	○モンビット<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
	○トリッキー<アイ・ジー・エス>	価格未定/Huカード

発売日未定のソフト

ソフト	価格/媒体
○盟約の定義<ヒューマン>	価格未定/Huカード
○ストライダー飛竜<NECアベニュー>	価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
○レインボーアイランド<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○ワードナの森<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○TATSUJIN<タイトー>	価格未定/Huカード
○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○ギャラクシーフォース<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○マイトアンドマジック<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○コブラII<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
○PC原人II<ハドソン>	価格未定/Huカード
○天外魔境II<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
○ああっ 女神さまっ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○コズミックファンタジー2 冒険少年バン<日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
○ハットリス<マイクロキャビン>	価格未定/Huカード
○OEDO 808<メサイヤ(NCS)>	6500円/CD-ROM
○スプレンディド・サーガ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○フォゴットンワールド<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○改造町人シュビビンマン2・新たなる敵<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○BURAI<リバーヒルソフト>	価格未定/CD-ROM
○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
○ソーサリアン<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
○カメレオン・アイズ 密林の迷宮(仮題)<ユニ・ポスト>	価格未定/Huカード
○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
○熱血高校ドッジボール部 サッカー編<ナグザット>	価格未定/CD-ROM
○戦国関東三国志<インテック>	価格未定/CD-ROM
○ゴルフ(仮題)<インテック>	価格未定/CD-ROM
○エシェラ アンド ジジオラ<ブレイングレイ>	価格未定/CD-ROM
○サバイバルランナー(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
○ドラゴンブリード<アイレム>	価格未定/Huカード
○モトローダーII<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○立体将棋(仮題)<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○ホラーストーリー<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○チキチキボーイズ<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○ゲイングランド<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○天地を喰らう<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○魔導戦士(仮題)<ナグザット>	価格未定/CD-ROM
○マーブルマッドネス<テンゲン>	価格未定/Huカード

- ○ビーターパックラット<テンゲン> 価格未定/Huカード
- ○レーシング魂<アイレム> 価格未定/Huカード
- ○メタルストライカー<フェイス> 価格未定/Huカード

メガドライブ

1月発売のソフト

- 25日 ○ヴォルフィード<タイトー> 4900円/カートリッジ
- 25日 ○ジノーグ<メサイヤ(NCS)> 6500円/カートリッジ
- 31日 ○エアロ ブラスターズ<KANEKO> 6000円/カートリッジ

2月発売のソフト

- 8日 ○レッスルボール<ナムコ> 5800円/カートリッジ
- 22日 ○魔物ハンター妖子 第7の警鐘<メサイヤ(NCS)> 6500円/カートリッジ
- 下旬 ○ジョーモンタナのフットボール<セガ> 価格未定/カートリッジ
- 下旬 ○バトルゴルファー唯<セガ> 6000円/カートリッジ
- ○アンビション オブ シーザー<マイクロネット> 8800円/カートリッジ
- ○究極タイガー<トレコ> 7500円(予価)/カートリッジ
- ○ワードナの森 スペシャル<ビスコ> 価格未定/カートリッジ
- ○マスター オブ ウエポン<タイトー> 価格未定/カートリッジ

3月発売のソフト

- 25日 ○シャイニング&ザ・ダクネス<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- 下旬 ○斬 ～夜叉円舞曲～<ウルフチーム> 8500円/バックアップカートリッジ
- 下旬 ○ゼロウイング<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
- 下旬 ○雀偵物語<日本テレネット> 6800円/カートリッジ
- 下旬 ○ヴァリスIII<日本テレネット> 8400円(予価)/カートリッジ
- 下旬 ○ディノランド<ウルフチーム> 6800円/カートリッジ
- ○火激<ホット・ビィ> 7700円/カートリッジ
- ○紫禁城<サン電子> 価格未定/カートリッジ
- ○バハムート戦記<セガ> 6800円/バックアップカートリッジ
- ○ヴェリテックス<アスミック> 6800円/カートリッジ
- ○不思議の海のナディア<ナムコ> 6500円(予価)/カートリッジ

4月発売のソフト

- 下旬 ○アークス オデッセイ<ウルフチーム> 価格未定/カートリッジ
- ○アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦<セガ> 8700円/バックアップカートリッジ
- ○三国志烈伝・乱世の英雄たち<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○モンスターワールドIII<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ブルーアルマナック<講談社総研> 8700円/バックアップカートリッジ

5月以降発売のソフト

- 5月 ○アリシアドラグーン<ゲームアーツ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○ミッドナイトレジスタンス<データイースト> 6800円/カートリッジ
- ○空牙<データイースト> 6800円/カートリッジ
- ○雷電<マイクロネット> 価格未定/カートリッジ
- ○F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○タスクフォースハリアー<トレコ> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーエアーウルフ<九娯貿易> 6800円/カートリッジ
- ○ヴァザム(仮題)<トレコ> 6800円(予価)/カートリッジ
- ○レッスルウォー<セガ> 6000円/カートリッジ
- ○あっぱれ!実業王!?<セガ> 5500円/カートリッジ
- ○ムーンダンサー<セガ> 7000円/バックアップカートリッジ
- ○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーバレーボール<ビデオシステム> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーファンタジーゾーン<サン電子> 価格未定/カートリッジ
- ○ギャラクシーフォース<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○パワードリフト<電波新聞社> 価格未定/カートリッジ
- ○ターボアウトラン<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ラストサバイバー<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ダイナマイトダックス<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○忍者ウォーリアーズ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○ファイヤープロレスリング外伝<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
- ○ラングリッサー<メサイヤ(NCS)> 価格未定/カートリッジ
- ○天下布武<ゲームアーツ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○アウトラン3D<セガ> 5500円/マークIII専用カートリッジ
- ○スラップファイト<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
- ○忍者無頼伝説<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○サンダーFOX<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○ファステスト・ワン<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
- ○ちびまる子ちゃん(仮題)<ナムコ> 価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

1月発売のソフト

- 11日 ○タイトーチェイスH.Q.<タイトー> 3600円[込]/カートリッジ
- 下旬 ○ファイナルリバース －最後の逆転－<東映動画> 3400円[込]/カートリッジ
- ○とつげき!ばれいしょんず<アトラス> 3300円(予価)[込]/カートリッジ

2月発売のソフト

- 8日 ○鬼ケ島パチンコ店<ココナッツジャパン> 3500円[込]/カートリッジ
- 8日 ○ライサンダー<ニチブツ> 3600円[込]/カートリッジ
- 22日 ○ロボコップ<EPICソニー> 3500円[込]/カートリッジ
- 上旬 ○戦国忍者くん<ユー・ピー・エル> 価格未定/バックアップカートリッジ
- 上旬 ○カーブノア<コナミ> 3500円[込]/カートリッジ
- 中旬 ○三毛猫ホームズの騎士道<アスク講談社> 3500円[込]/カートリッジ
- 下旬 ○R-TYPE<アイレム> 3600円/カートリッジ
- 下旬 ○レーシング魂<アイレム> 価格未定/カートリッジ
- ○F1スピリット<コナミ> 3500円[込]/カートリッジ
- ○ウィザードリィ外伝I<アスキー> 4635円[込]/バックアップカートリッジ
- ○怒りの要塞<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
- ○バーガータイム・デラックス<データイースト> 3300円[込]/カートリッジ

3月発売のソフト

- 8日 ○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン> 4500円[込]/カートリッジ
- 22日 ○ドラゴンズ・レアー<EPICソニー> 3500円/バックアップカートリッジ
- 下旬 ○スーパーロボット大戦<バンプレスト> 3980円(予価)[込]/カートリッジ
- ○レジェンド<クエスト> 3500円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
- ○レインボーチップス<KANEKO> 3200円[込]/カートリッジ
- ○ファーステストラップ<バップ> 3800円[込]/カートリッジ
- ○天神怪戦2 天下御免の五人衆<メルダック> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○フリートコマンダー<アスキー> 4635円[込]/カートリッジ
- ○ワールドアイスホッケー<アテナ> 価格未定/カートリッジ
- ○ドラえもん 対決ひみつ道具!!<エポック社> 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○トーピドー・レンジ<セタ> 3500円[込]/カートリッジ
- ○キッチンパニック<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
- ○パロディウスだ!<コナミ> 価格未定/カートリッジ
- ○ファミリージョッキー<ナムコ> 3500円[込]/カートリッジ

4月発売のソフト

- 19日 ○リトルマスター～ライクバーンの伝説～<徳間書店> 3900円[込]/カートリッジ
- ○茶々丸パニック<ヒューマン> 2900円[込]/カートリッジ
- ○ミッキーマウス2<ケムコ> 3090円[込]/カートリッジ
- ○フワフワランド<任天堂> 2600円[込]/カートリッジ
- ○ラッキーモンキー<ナツメ> 価格未定/カートリッジ
- ○ソロモンズ倶楽部<テクモ> 3300円[込]/カートリッジ
- ○相撲ファイター 東海道場所(仮題)<アイマックス> 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○スノーブラザースジュニア(仮題)<ナグザット> 3600円(予価)[込]/カートリッジ
- ○ゲームボーイウォーズ<任天堂> 3000円[込]/カートリッジ
- ○熱血高校サッカー部 ワールドカップ編<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
- ○ポパイ2(仮題)<シグマ商事> 価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

- 5月 ○プロ野球スタジアム'91(仮題)<徳間書店> 3900円[込]/カートリッジ
- 5月 ○ウルティマ外伝(仮題)<ポニーキャニオン> 価格未定/バックアップカートリッジ
- 6月 ○ジャングルウォーズ<ポニーキャニオン> 4800円/カートリッジ
- 7月 ○アレサII<やのまん> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○TWIN<アテナ> 3500円[込]/カートリッジ
- ○バトルギウス<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
- ○メガリット<アスミック> 価格未定/カートリッジ
- ○ミニパット<A-WAVE> 価格未定/カートリッジ
- ○LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社> 価格未定/カートリッジ
- ○エモやんの20倍プロ野球<ヘクト> 3800円[込]/カートリッジ
- ○ジェム・ジェム<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
- ○アスミッくんワールド2<アスミック> 価格未定/カートリッジ
- ○鉄道王II<デービーソフト> 3500円[込]/カートリッジ
- ○マジック エクリプス<コピア システム> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ギャザーズ<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
- ○トリックル<メテム> 3300円[込]/カートリッジ
- ○元祖ヤンチャ丸<アイレム> 価格未定/カートリッジ
- ○ハットリス<ビー・ピー・エス> 3300円(予価)[込]/カートリッジ
- ○ダンジョンランド<エニックス> 価格未定/カートリッジ
- ○セレクション2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ラブルセイバー<キングレコード> 価格未定/カートリッジ
- ○ループス<マインドスケープインターナショナルジャパン> 3090円[込]/カートリッジ
- ○SDコマンドガンダムワールド(仮題)<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
- ○一発逆転!馬券王(仮題)<アスミック> 価格未定/カートリッジ

ゲームギア

1月発売のソフト

- 26日 ○ザ・プロ野球'91<セガ> 3500円/カートリッジ
- 26日 ○タロットの館<セガ> 3500円/カートリッジ
- 29日 ○パックマン<ナムコ> 3500円/カートリッジ

2月発売のソフト

- 2日 ○サイキックワールド<セガ> 3500円/カートリッジ
- 23日 ○ポップブレイカー<マイクロキャビン> 3800円/カートリッジ
- 中旬 ○ジャンクション<マイクロネット> 3000円/カートリッジ
- ○スーパーゴルフ<シグマ商事> 3800円/カートリッジ
- ○キネティック・コネクション<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ウッディポップ<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○琥球<フェイス> 価格未定/カートリッジ

3月発売のソフト

- 上旬 ○デビリッシュ<GENKI> 3800円/カートリッジ
- ○タイトーチェイスH.Q.<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○紫禁城<サン電子> 価格未定/カートリッジ
- ○パターゴルフ(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

- ○ファンタジーゾーンG(仮題)<サンリツ電気> 価格未定/カートリッジ
- ○The・GG忍<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ミレニアム(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○対戦カンフー(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○テニス(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○スペースハリアー3<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○RPG(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○OUT RUN<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○エイリアンストーム<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○アレックスキッド<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ゴールデンアックス<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○大戦略<システムソフト> 価格未定/カートリッジ
- ○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO> 価格未定/カートリッジ
- ○ヘッドバスター<メサイヤ(NCS)> 3500円/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

- ○ロボスカッシュ<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- ○ヴィンディケーター<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- ○ワールドカップ サッカー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○A.P.B.<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○NFL スーパーボール フットボール<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ニンジャガイデン<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○チェッカー・フラッグ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ウォーバード<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○トーナメント・サイバーボール<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○グリッド・ランナー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ターボ・サブ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○スクラップヤード・ドッグ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ピンボール・シャフル<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ブロックアウト<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○720°<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○S.T.U.N.ランナー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○LYNXカジノ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ザイボット<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ローリングサンダー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○オールスターバスケットボール<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○マリオ・ル・ミュー・ホッケー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○シャンハイ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○バイキング チャイルド<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○フープウォーブ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

日	月	火	水	木	金	土
6 JAN.	7	8 MSXFAN 2月号発売 ●オーバーライド ●突撃！ポコッタンク ●コントラ	9	10	11 ファミコン通信 2・3合併号(1月26日・2月8日合併号)発売 ●タイトーチェイスH.Q.	12
13	14	15	16	17	18 LOGIN 3号発売 ●ジャッキーチェン ●カダッシュ	19
20	21	22	23	24	25 増刊 ファミコン通信 VOL.3発売 ●ドラドラドラ ●ジャッキーチェン ●夢ペンギン物語 ●GULOLIGHT TDF2 ●S.C.I. ●ヴォルフィード ●シノーク ●ソロモンの鍵	26
27	28	29	30 ●ペーパーボーイ	31 ●ゴルフ グランドスラム ●エアロ ブラスターズ	1 FEB. LOGIN 4号発売	2
3	4	5	6	7	8 ファミコン通信 4号(2月22日号) MSXFAN 3月号発売 ●ヨーロッパ系の麻雀列挙 ●キャンピングショップ町ツリング ●レッスルボール ●海ヶ風パチンコ店 ●ライサンダー	9

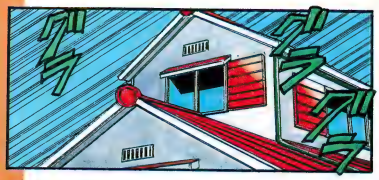
1 JANUARY	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
2 FEBRUARY	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28							

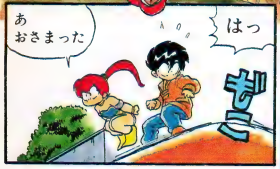
●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ ●ゲームボーイ ●リンクス ●ゲーム・ギア ●ディスクライター書き換え

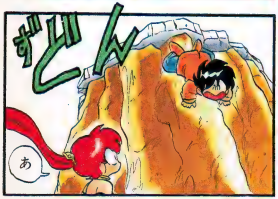
電子妖精 アバタモ★エクボ

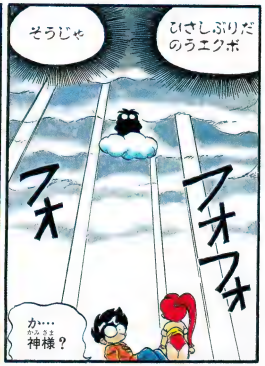
第10回
新春恒例
ご町内ハルマゲドン(前編)

こやま基夫









じゃん

あんた神様なの？

あんだって？

だから

とんでもねぇ

あ

あんた神様なの？

あたしゃ神様だよ

昔 志村ケンがやってたギャグだ

神様と友達だぁ好都合だ

宿題やってもらおう

あ それはちょっと

この人は天変地異専門の神様です

エヘン

大地をゆるがし5万年!!

そんなハタめーわくなやつがなんか用か？

そうですね何しに来たんですか？

くカあっ

全知全能たるわしがおごれる人類に最後の審判を下さんがため

ここに降臨したのじゃーあっ

来々陣でーす

ラーメンおまちーっ

うむっ

ちかごろの人間どもの堕落ぶりは目をおおうばかり

んーやっぱここのが一番うまいわ

おっちゃんホントに神様なの？

そーか信じられんかまあいい

ここはお近づきのしるしに

大洪水でも一発

そーれ

わー信じる信じるっ

やめてくれー

■こやま基夫先生にはげましのおたよりを!!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 アバタモ☆エクボ係

★この作品はフィクションです。実在の人物・団体・事件・ゲームなどには、いっさい関係ありません。

あの…先生!ファミ通読者もわかるよーなおちゃらけてたのみきわ

うむ

あわがしきさ

さて、それではここで、簡単にレースのご説明などをいたしましょう。当レースは

多面の版を内包した3さ、れーこ様でも可!

飛び入り自由、マシンの排気量その他制限全くなし!他車の走行妨害なんでもございま!

まるっきりおもちゃ箱みたいなもんだ

とにかく、コース5周完走した上位3名に対し、多額の賞金がおくられるといったシステムになっております

この機械いくらでも

さあ今年のレースなんですが池ダカさ…

一体誰なんですかあなたわっ!!

ぶっちぎったぜ。F1ガム。

の、池ダカさしなんですが。

今回顔の資料がなくって…

だったら出てないで下さい

あっ言ったな~もう怒った!

多角形コーナリング

しカク カク カク カク

わーっ先生いまなら!何でも!

大変失礼いたしました

続きまして、今回注目されているパイロット達をご紹介しましょう

カポ カポ

急遽エントリーされた「ファイヤー・キントト」パイロットのサムライミ オマエ!

「ゴールデン GUL」操るは謎のスピード色男ゴマ 三郎!

「ワイルドヒーL-SP.MK-1」パイロット.爆烈エスーの走るクルクルカッポン ケロイチ

そして「モロッコ スペシャル」パイロットはふたごのオカマ原始人.キョー&セー!

と.いったところであります

ちょっとまてーい!

どっから入って来たんですかあなたは

オレだ!オレを紹介しないで?どーすんのの主人公せそ!

1話参1

もしかしたらな~「マッハファルコン」パイロット 毎回エントリーして入賞歴なし!ただし事故で毎回多数の死者が出てるにもかかわらず今だに生きのびてるその悪運の強さには定評がある…

キャプテン・コイリ!

略して キャイリ!

キリリ

というわけで、とんでもねーレースが予想されます。さあ、各パイロット マシンに乗り込んで…

いよいよF-ゼロのスタートだ!紙読み開始!!

MUYE GRAN

4 3 2 1!

スタートォ!!

ブッ300キロ

速い! 名車 恐るべき加速で あっという間に300キロを 越える!

ケロイチの野郎 一体 誰を狙ってるんだ

ゴ

わっ

あっ とっ しまった!! の 体あたりは ケロイチだっ!!

当てられた オマエのマシンキントト 大きくコースを はずれるかっ 当てた ケロイチは

キントトを さらにアタック する! ケエルのくせに ヘビの様にしつこい 個人攻撃の連続だっ!

ブンゴー!

バチバチ

あぁー! そのケロイチに予想通り モロッコスペシャルが カマほったー!!

ズン

そのスキに キントト コースに復帰!

あんの ケエル野郎 オオオ!

まさか…奴の標的 マ オレなのか?

いや、ちがうな、奴は オレが狙ってるのを知ってて 先に、かたづけようとしたんだ。 その後でゆっくり本命を 殺すつもりで…

第1コーナーを回ったところで トップはなんとキャイリで あります!

シャウ――ン

よ~し いい調子だ きずはこのまま力 溜めして トップをキープしつつ…

周回おくれでマシンの ダメージも大きくなった ケロイチを たたく! 最高に要領いい 作戦だぜ こりゃ。

オレっぱ天才!

2匹を 負ったハリは 2匹傷る!

あや? 場外乱闘はまだ続いてる様だ ガードビーム上で はげしくぶつかりあう ケロイチとモロッコ! これはキリイイ! しかし両者ともに一歩も ゆずらない!!

バチ バチ

なんにしても きわめて危険な状態です! ガードビームに接触していると またたく間に パワーが減少し メーターが0になると…

バチ バチ

POWER

マシンにつんである 大型 ヘビ花火が火を吹き あっという間にオダブツです!

ジャマする奴は ユルサン

■桜玉吉先生にはげましのおたよりを!

あて先は

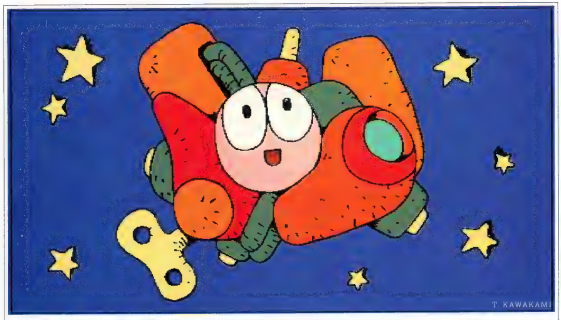
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部しあわせのかたち係

つづく

今年もあるぞ!

ファミコン通信 1991
1月25日・2月8日合併号

2*3



スーパーファミコンもすっかり世間に浸透したみたい。ゲーム業界も、「フゥ」とひと息入れているかと思ったら大マチガイ！　次号では、まず'90年ベストヒットゲームをドカンと発表。付録は『メタルマックス』の攻略ガイドと、ハイローラー新聞の2本立て。トドメは『FFV』の続報なのだッ！　こうご期待ね!!

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
編集長 鳴海弘一
副編集長 水野優治 浜村弘一
編集スタッフ 金田一優 鈴木弘明 三木雅夫 鈴木賢一 岩崎剛 鈴木伸 樋口頼子 宮本 入澤貴宏 江里子 斎藤 村井和弘 渡辺 江里子 山本伸 水野恵 藤子 中治和彦 田原 鼠司 宮野泰子 渋谷洋一 小林 水間昌一 大重和弘 飯田真佐史 松本雄二 加藤克明 澄田 鎌尾尚美 大森聡 清水琴 西吉 川尻 角谷 泉 紀子 川嶋 浪江 山田 康徒 鎌田 哲也 芳賀 大助 西山 藤 松井 雄一 川辺 井沢 利昭 中平 明義 井家 村上 佐西食 木 八木 芳彦
校正 木村平知子
フォトグラフー 水科 人士
吉田 武
長瀬かり
編集協力 上野 利幸 森下 厚 子
折原 光治 保田 智
奥村 孝之 中本 紀香
奥 内沢 裕一 青野崎 良
羽田 博之 野口 平路
清水 博 汐 国頃 美
佐藤 由治 国頃 二郎
東谷 保幸 栗原 和子
木村 初
キャラクターメカ&ママ
ケイ・ライターズクラブ
STUDIO MARMALADE
制作協力 ハリデイジャム 本田 理恵
今日デイジン&新 三宅 政吉
前田 明子 笠倉 陵子
高野 陵子 町山 真樹子
橋本 後人 安田 幸代
佐々木幸子 古川 誠之
南島 芝之 吉矢 太子
中島 美之 深坂 千春
辻 秀和 白川 千鶴
小島 伸行 野島 弘司
小幡 久美
パナナグローブスタジオ
広告営業 米澤 裕子
雑誌営業 浜田 昌
出版業務 中尾 敦子
アメリカ駐在 トム・ランドルフ
イラスト 松下進+ライト&シャドウズ
桜玉吉(CEP) 川上 富也
宮井 清和 鈴木 みど
二木 忠治 月之 優
清上 柳子 宮田 教
横津 昌代 勢地 晃弘
藤原 雄二 ニロ やま
土井 孝幸 ピン 西

ファミコン通信編集部では、ゲームの秘技や最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人は電話してみよう。なお、本誌の内容についてのご質問は、祝・祭日をのぞく第週火曜から木曜の午後2時～4時まで☎03・3796・1916までどーぞ。

東京☎ 03・3236・8350
大阪☎ 06・ 725・8350

第4号は 2/8 予価480円 第2金曜日発売です。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○」係

Human Hudson

協力：HK TVB INTERNATIONAL LTD.

成龍

ジャッキーチェン

1月18日発売6,500円（税別）

©1991 HUDSON SOFT

あのジャッキーチェンが
PCエンジンとファミコンで
大暴れ！

PC Engine

もっちゃもジャッキー!!

ジャッキーチェン

ファミリーコンピュータ

1月25日発売5,800円（税別）

ファミリーコンピュータ／ファミコンは任天堂の商標です

©1990 HUDSON SOFT

あのDiGimation次々と登場！

第1弾「珍説桃太郎伝説」¥3,800（税込）

PCエンジンの愛と勇気と感動が与ビデオでよみがえる！ゲーム体験ワールドのはじまりはじまり。

好評発売中！！

第2弾「凡／／ボンバーマン」

あのPCエンジン版「ボンバーマン」が、まったく新しいオリジナルストーリーでビデオに登場。

出演：悪役商会

好評発売中！／¥3,800（税込）

第3弾「戦士たちの6年／スーパーキャラバン」

ハドソン恒例、夏のキャラバン6年の記録。スーパードキュメントビデオ。

©1991 HUDSON SOFT

発売元：株式会社ファンハウス

テレホンPCランド
東京 03-3250-8001　大阪 06-251-0800
名古屋 052-588-0800　広島 082-814-0800
福岡 092-713-0800　札幌 011-814-0800
一番近い場所に電話してください。

PCエンジンの最新情報が聞けル

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

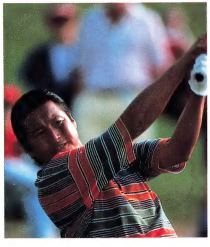
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪私学会館ビル別館 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

HALKEN

ジャンボ尾崎の

HOLE

2月中旬発売予定・価格8,900円(税込)



ジャンボ尾崎みずからの監修のもとに出来上った全18ホール。スーパーファミコンの登場によって、コース上の豊かな起伏表現が可能になり、ゲームをよりリアルに盛り上げる。数々の新機能と新鮮な演出効果で、ジャンボの夢のコースを満喫してほしい。

現在国内最強のジャンボ尾崎。5月のフジサンケイで8打差を逆転して今季初V。さらに8月マルマンオープン、KBCオーガスタスタと2週連続優勝して国内最高の69勝、ついに今年3年連続賞金王に輝いた。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ホールインワン

IN ONE

©HAL LABORATORY

CAP.1
3万色以上の色数を贅沢に使い、見事に起伏を表現した美しいグラフィック。ボールの落ちる所の状態によって、跳ねたり転がったりと、自然なプレイが楽しめる。新感覚ゴルフゲーム！

CAP.2 3D View System(3Dビューシステム)
コース上の起伏をより正確に把握するためのモード。プレイ中のホールと同一のデータをもとに作られたCG画面だ。ホールの一部分を拡大したり、立体裁断したりと多彩な機能を搭載。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL03-3252-6344

Nintendo

「新顔」です。

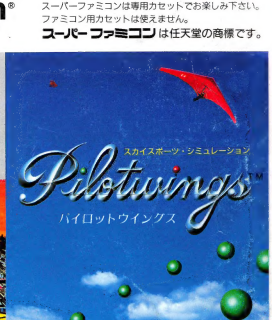
初対面の人の瞳が印象的だと、その人物全てのことが記憶に残ります。機械だって同じです。ご覧のマーク、よく見ると人の顔の様にも見えますね。これはスーパーファミコンのA，B，X，Yの4つのボタンをシンボル化したもの。この瞳が、これから始まる新しいゲームの世界を映し出します。スーパーファミコンマーク、任天堂の「新しい顔」です。

SUPER FAMICOM®

スーパーファミコンは専用カセットでお楽しみ下さい。ファミコン用カセットは使えません。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SHVC-MW
発売日 11月21日(水)
税込価格 8,000円(税抜価格7,767円)
(バッテリーバックアップ機能付き)

SHVC-FZ
発売日 11月21日(水)
税込価格 7,000円(税抜価格6,796円)
(バッテリーバックアップ機能付き)



SHVC-PW
発売日 12月21日(金)
税込価格 8,000円(税抜価格7,767円)

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(0862)55-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)3254-1781 大阪支店 TEL.(06)245-4155 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(0862)52-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

©1991 Nintendo

ファミコン通信 2/3
発行人 栗本慎一郎 編集人 八島文雄 発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山5-6-11 スリーエフ南青山ビル ☎03-3486-7111(代表) ☎03-3796-1816(編集部)
平成3年12月21日発行(毎月8日発行) 創刊号 第2種郵便物認可
ASCII 1/25・2/8 特別号 480円(本体466円)

Printed in Japan 大日本印刷
T4912625202485 雑誌 26252—2/8

scanned & edited
by kitsunebi
Made with love by
RETROMAGS
Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.
People interested in helping out in any capacity, please visit us at retromags.com.
No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.
If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.
Thank you!